TELJES JÁTÉK A DVD-N: CALL OF JUAREZ

A legújabb patchelt változat + multiplayer kód minden PC Guruban

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC guru

Kiemelt bemutatóink:

- KANE & LYNCH 2
- DRAGON AGE: AWAKENING
- AZ ÚJ PRINCE OF PERSIA

Core i3 és Core i5 teszt

ÚJ INTEL CPU-K ZSENIÁLIS TRÜKKÖKKEL!

De vigyázat! Csak az egyiket érdemes megvenni!

Csak a PC Guruban!

INGYEN BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Te is részese lehetsz az egy hónapos exkluzív tesztnek (feb. 25-ig)! Minden PC Guruban: egyedi BC2 kód

TESZT:

MASS EFFECT 2

Minden a sztoriról, a képességekről, a fejlődésről, a harcrendszerről

A Necromorphok most egy várost építenek le

DEAD SPACE 2

Isaac végre megszólal és kézbe veszi az irányítást!

1995 Ft 2010. 03.

AZ 576 KByte BEMUTATJA
KING ARTHUR
PC DVD
KING ARTHUR
16+
576
7.999,-
A LEGJOBBAN VÁRT
MAGYAR FEJLESZTÉSŰ STRATÉGIAI JÁTÉK!
magyar szinkronnal!
további információ: www.576.hu
megjelenés: február 1.

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Hannes Ludwig, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft   Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Az nem kérdés, hogy a Mass Effect 2 után a legjobban várt PC-s játék a Battledield: Bad Company 2! Máris rekordokat döntenek az előrendelések, sokan nagyobb kritikai sikert jósolnak neki, mint a Call of Dutynak! A PC Guru most egy exkluzív lehetőséget kínál neked: részt vehetsz a játék zártkörű tesztjében, közel 3 hétig ingyenesen kipróbálhatod a játékot, részese lehetsz annak, amihez egyébként egy jó adag szerencse kellett volna (a tesztben résztvevő játékosokat sorsolták világszerte). Az ehhez szükséges kódot a magazinhoz csomagolt kartonlapon találod, jó szórakozást! És persze velünk is összefuthattok a neten! Előző számunkban épp csak átszaladtunk azon, hogy mi várható a Mass Effect 2-ben, most viszont egy 7 oldalas, mindenre kiterjedő tesztet olvashattok a játékról. Bad Sector tényleg elkapta a fonalat, összeszedte, amit csak lehetett, így akkor is érdemes nekikezdenetek az olvasásnak, ha már igencsak előrehaladtatok a sztoriban.

Kifaggattuk a Dead Space fejlesztőit is, így a mostani PC Guruból kiderül, hogy milyen ambiciózus tervekkel készül a folytatás, milyen lesz az új helyszín, melyek az új fegyverek, milyen alapos változásokat hoz majd a játékmenet.
Ha mindez még nem lenne elég: egy új előfizetési akciót is meghirdetünk. Ha most előfizetsz a PC Gurura, a szokásos rendkívül nagy árkedvezményen felül megkapod ajándékba a zseniális, magyar fejlesztésű King Arthurt, további extraként pedig még azt a két korábbi PC Gurut is, amiben a játék leírása és egy komplett tippgyűjtemény is szerepel a végigjátszáshoz. Érdemes a jövő hónapban is velünk tartanotok, mert a következő számhoz máris bekészítettünk egy szuper meglepetést, ami minden Guru-olvasónak garantáltan jól jön majd!

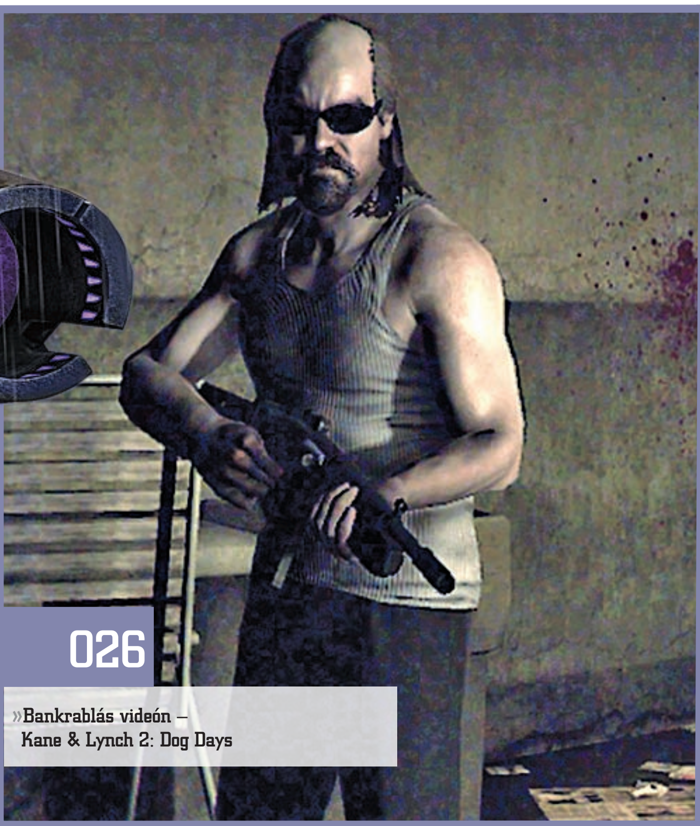
Shoebaron

A GURU LEGYEN VELETEK!

A PC GURU következő száma 2010. március 04-én jelenik meg!

Tartalom

2010/03



026 »Bankrablás videón – Kane & Lynch 2: Dog Days

»Nagy robotból kismagnó – Transformers: War for Cyberton 034

054 »Öngyilkos küldetés – Mass Effect 2

»Bemutató

012 Hírek
018 Dead Space 2
024 Dragon Age: Awakening
026 Kane & Lynch 2: Dog Days
030 Prince of Persia: The Forgotten Sands
032 Spec Ops: The Line
034 Transformers: War for Cybertron
038 C&C 4 bétateszt

»Hardver

080 HW-hírek
085 ÁlomPC
086 Mit tudnak az Intel új processzorai?
090 Nagyobb kép, nagyobb élvezet
092 Még nagyobb biztonság Windows 7 alatt
098 Hogyan óvd az SSD-det?
100 Homok a Gépezetben

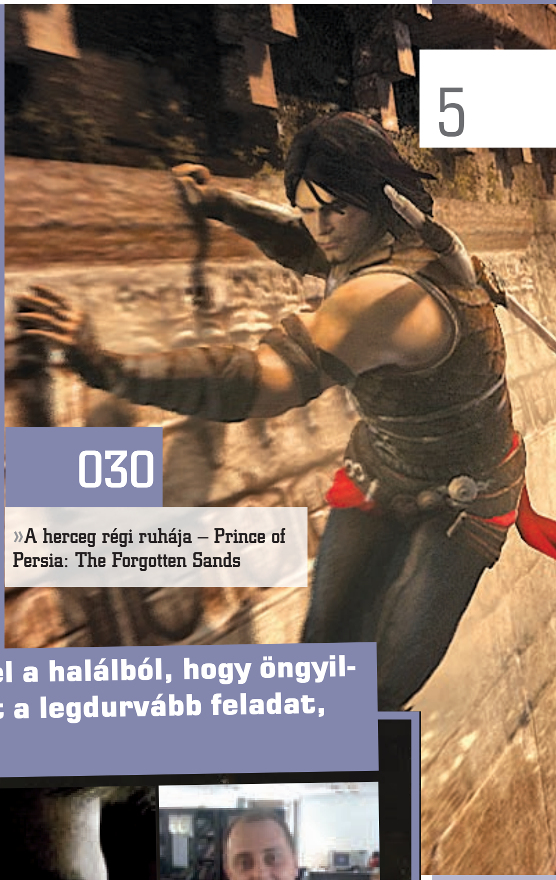
»Teszt

040 Mass Effect 2
048 Vancouver 2010
050 Dark Void
054 Star Trek Online
058 Venetica
062 Heavy Rain
064 Darksiders
066 Dante's Inferno
068 Army of Two: the 40th Day
070 Bayonetta
072 iPhone-játékok

»Rovatok

074 Top 5 Classic
075 Nosztalguru
076 Gondolatébresztő
078 Mentőöv
104 Levrov
106 Külvilág

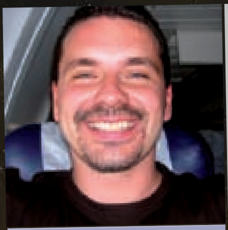
048 »Live long and prosper – Star Trek Online



030 »A herceg régi ruhája – Prince of Persia: The Forgotten Sands

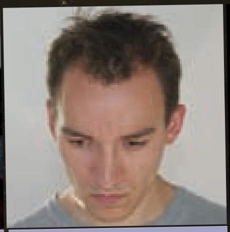
018 »Szívroham az űrben – Dead Space 2

Van, akit csak azért élesztenek fel a halálból, hogy öngyilkos küldetést bízzanak rá. Mi volt a legdurvább feladat, amit a főnököd rád bízott?



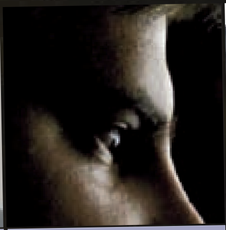
Shoebaron

A PC Gurunál lényegében egyfolytában lehetetlen feladatokat oldunk meg. De a kedvencem az volt, amikor egy tucat ügyvezető előtt kellett egy általam nem beszélt nyelven előadást tartanom. A kínos nem elég jó szó, ebédkor már egy falatot sem bírtam lenyelni. Szóval tanuljatok minél több nyelvet!



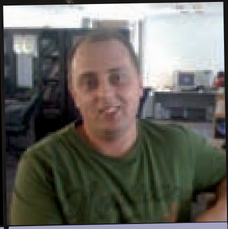
Bate

Nos, emlékeim szerint a legdurvább munkahelyi feladat, amit közepesen hosszú életemben eddig meg kellett csinálnom, egy hatszáz oldalas könyv betördelése volt, nagyjából három nap alatt. Legalábbis ennyi idő alatt szerette volna a főnököm, nekem viszont csak öt nap alatt ment...



Miguel

Egy utazás Costa Ricába. Elsőre nem hangzik rosszul, azonban egy hét alatt összerakni egy autóalkatrészgyártó üzem termelésirányító rendszerének számítástechnikai hátterét úgy, hogy egyrészt nem értesz hozzá igazán, másrészt az időeltolódás miatt éjjel nem tudsz aludni, nappal meg álmos vagy... Nem volt jó.

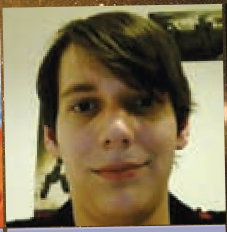


Chris

Előző munkahelyemen nagyon rendes főnökeim voltak, szerettem őket. Egyik nap viszont egy különleges feladatot bíztak rám, amiért jutalomfizetést helyeztek kilátásba. A dolgom az volt, hogy egy kartondobozra vágtak nekem helyet a kezeimnek, és azt magamra öltve kellett a boltban járkálnom. Megcsináltam.

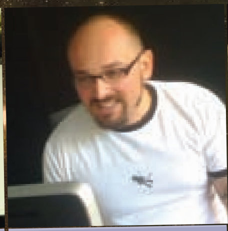
Joc

Régi főnököm kitalálta, hogy C-64-esek köré épített játékautomatákat üzemeltetne. Nekem kellett a játékokat úgy meghackelnem, hogy pénzbedobásra induljanak, amit meg is oldottam. (Mellesleg ennyit Miguel tévképzetéről, hogy rajta kívül a szerkesztőségben még senki sem látott assembly kódot...)



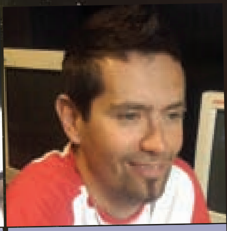
Chocho

Mivel a zsenge korom miatt még nem bírok sok rossz munkahelyi tapasztalattal, nekem inkább a középiskolám nevetséges feladatai jutnak eszembe. Egyszer az igazgatóság kieszelte, hogy mi, diákok építsük ki az iskolai hálózatot. Élmény volt villanyt szerelni két témázáró dolgozat között.



Britt

Első nekifutásra az, hogy a Guru szerkesztőivel kell ezentúl dolgoznom... ... valójában pedig az, amikor egy tizenöt oldalas cikket kellett hat oldalassá alakítanom úgy, hogy se kép, se szöveg ne vesszen el, meg úgy általában minden megmaradjon, csak mégis legyen rövidebb...



Ricco

Valamikor a nem túl távoli múltban (kb 8 éve), beugrottam egy volt kollégám helyére, hogy kisegítsem betegsége idején. Ekkor történt, hogy elémtoltak egy MÁV menetrendet, hogy ezt kéne gyorsan összedobni az előttem található számomra akkor még teljesen ismeretlen Machintoson...

DVD-TARTALOM

Megjelenés előtt állnak azok a karácsonyról átcsúsztatott játékok, amelyeket kimenekítettek a Modern Warfare 2 sikerhulláma elől. A vihar előtti csend, azaz a kicsit lapos felhozatal miatt igyekeztünk olyan teljes játékot adni magazinunk mellé, amivel jó ideig leköthetik magukat az akciójátékok szerelmesei, ez pedig a Call of Juarez. DVD-lemezünkön emellett megtalálhatjátok megszokott PCG Live videóinkat is, melyek közül feltétlen említést érdemel a Dante's Inferno és Army of Two 2 tesztünk, amit konzolról rögzítettünk számotokra.

» DEMO

» DARK VOID

Épp leadás napján kaptuk kezeink közé a Dark Void játszható demóját, amiben hősünk egy rakétameghajtóval a hátára szerelve igyekszik felvenni a harcot különféle elnyomó idegen hordák ellen. A játék irányítása sajnos hagy némi kívánni valót maga után, de ha sikerül túltenni magunkat az első próbatételen (a repülés elsajátításán), akkor idővel élvezhetővé válik a dolog. A demóban közel negyed órányi játékot engedélyeznek nekünk, amelynek keretén belül megismerhetjük a lövöldözős és a repülős részeket is.«

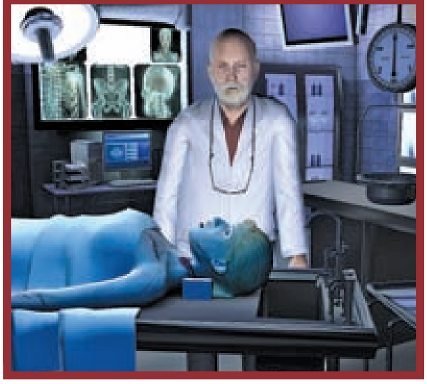
Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.4GHz / 1GB RAM / 256MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 7900+ / Ati Radeon HD3850+) «

» DEMO

» CSI: DEADLY INTENT

A Helyszínelők című sorozat, ami egy csapat helyszínelő-nyomozó életét hívatott bemutatni, töretlen sikernek örvend immáron 9 éve persze a szokásos hollywoodi forgatókönyvek szerint. A leginkább a látványra és az izgalmas eseményekre kihegyezett sorozat köré már számítógépes játékok is készültek, melyek közül a legújabb a Deadly Intent. Ennek a programnak a demóját találhatjátok meg DVD-mellékletünkön. A demóban az 5 gyilkossági esemény egyikének felgöngyölítésében segédkezhetünk bizonyítékok begyűjtésével, azok elemzésével és persze egy kis nyomozói munkával. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 512MB RAM / 64MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 5900+ / Ati Radeon 9800+) «



» INGYENES

» ACES HIGH OVER

Egy remekül felépített, 3D-s és nem utolsósorban ingyenes repülőgépes játékot köszönthetünk az Aces High Over: Verlor Island személyében, amiben mindent megkapunk, amit egy arcade repülős játéktól várhatunk. A különféle játékmódokban légiharc és ügyességi elemek szerepelnek, amik mind remek kikapcsolódást nyújtanak. A grafika ugyan 3D-s, de modern kidolgozást nem szabad tőle várni, grafikailag kicsit elmaradott a program. Ennek ellenére jól fest a monitoron és minden objektum könnyen kivehető, ráadásul régebbi gépen is gond nélkül fut a játék.«

» JIGETISER

A puzzle játékok a családok nagy kedvencei, hisz mindenki segíthet összerakni a több száz, vagy akár ezer darabból álló képeket. A digitális világ beköszöntével ez a játékstílus is átformálódott, így megszabadulhattunk bizonyos kötöttségektől, s rengetegféle puzzle játékkal találkozhatunk az interneten. Ebben az ingyenes csomagban öt nehézségi szinten tehetjük próbára magunkat, melyek a család minden tagjának kellemes perceket szerezhetnek. Persze mindenkinek kezdő szinten érdemes nekivágni a kirakósnak, ugyanis nehezebb fokozaton már segítséget sem kapunk, ráadásul az elemeket forgatnunk is kell.«

» TELJES DVD-TARTALOM

» JÁTÉKDEMÓK
CSI: Deadly Intent / Dark Void / VVVVVV / Sunset Studio Love on the High Seas / Amazing Adventures: The Caribbean Secret / Escape the Museum 2 / Farm Frenzy 3: American Pie / Mystery PI: Lost in Los Angeles / Nat Geo Games: Mystery of Cleopatra / Super Collapse! Puzzle Gallery 5 / Tourist Trap

» INGYENES JÁTÉKOK
Aces High Over: Verlor Island / Jigetiser / Santa Claus In Trouble

» VIDEOELŐZETESEK
Aliens vs Predator / Battlefield: Bad Company 2 (2db) / Bioshock 2 (3db) / Crackdown 2 / Dragon Age: Origins - Awakening / Kane & Lynch 2 / Lego Universe / RUSE / Splinter Cell: Conviction / Split/Second / Transformers: War for Cybertron / Wings of Prey

» PCG LIVE
Army of Two: 40th Day / Dante's Inferno / Colin McRae DiRT 2 / Torchlight / Vancouver 2010

» MOZIELŐZETESEK
Bounty Hunter / Inception / Iron Man 2 / Karate Kid / Knight and Day / Robin Hood / Youth in Revolt

»TURKÁLÓ

»PARTITION MANAGER

A merevlemez particionálása sokak számára valami egészen bonyolult műveletnek hangzik, pedig valójában nem az. A dolog lényege röviden az, hogy a merevlemezen lévő területeket ennek a műveletnek a segítségével oszthatjuk fel különféle meghajtókra, hogy tegyük fel, biztonságosabban tároljuk azon adatainkat. Ehhez kíván segítséget nyújtani a Paragon Partition Manager című szoftvere, amivel hatékonyan, könnyen particionálhatunk meglévő területeket merevlemezeinken, formatálhatjuk azokat, vagy okos helykihasználással újakat készíthetünk. A programnak ingyenes, 2010-es változata most megtalálható DVD-mellékletünkön.«

»SHW JÁTÉK

»SUNSET STUDIO

A filmek világa inspirálta ennek a játéknak az elkészültét, amiben célunk különféle tárgyak felkutatása lesz az elénk táruló képről. A remekül kidolgozott programban a filmkészítés világában kell agyunkat megtornáztatnunk, játékmódtól függően akár időre is. Természetesen kisebb segítségeket is igénybe vehetünk, ám az angol tudást sajnos ezek sem válthatják ki, tehát nem árt ismerni az angol szavakat ahhoz, hogy a megfelelő tárgyak után kutassunk. A tárgykeresés eleve garantálja a remek kikapcsolódást, ám a filmes hangulat miatt mindenképp érdemes kipróbálni ezt a remek játékot. «

»MAGYARÍTÁS

» COLIN MCRAE DIRT 2

A híres skót versenyző Colin McRae neve többek közt videojátékokban is tovább él tragikus halála után. A DiRT első része minden hibája ellenére hatalmas siker volt a műfaj kedvelőinek körében, így teljesen jogosan számíthatott mindenki a folytatásra – ami tavaly szeptemberben meg is érkezett. Az új epizód megőrizte az első rész legjobb vonásait és új, hangulatos elemekkel vált napjaink egyik legszórakoztatóbb ralijátékává. A hivatalos fordítással és szinkronnal megjelent első rész után a DiRT 2-nek is Nightvision és segítői készítették a honosítást, amiért nagyon hálásak vagyunk. Köszönjük!«

»PCG Live!

»VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

A karácsonyi játékdömping után általában laposabb a játékfelhozatal a szokásosnál, de ennek ellenére igyekeztünk minden kézhez kapott játékból videót készíteni, amit aztán szerkesztőink alámondásával összevágtunk számotokra. Játéktesztjeink között öt játék videotesztje szerepel, de nem szabad szó nélkül elmennünk filmelőzeteseink mellett sem, amelyek között olyan trailerek találhatók, mint az Iron Man második része, vagy a Tom Cruise és Cameron Diaz főszereplésével készülő Knight and Day. Mindkét filmelőzetest, valamint a mellékleten található többit is magyar felirattal láttunk el.«

»ESET KÓD: BNDFEK

»VÍRUSVÉDELEM

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot és Ad-Aware.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»TELJES DVD-TARTALOM

» HÁTTÉRKÉPEK

Mass Effect 2 (16db) / Grand Turismo 5 (2db) / Left 4 Dead 2 (2db) / Rappelz / Napoleon: Total War / Call of Duty: Modern Warfare 2 (2db) / Splinter Cell: Conviction / Supreme Commander 2

» TURKÁLÓ

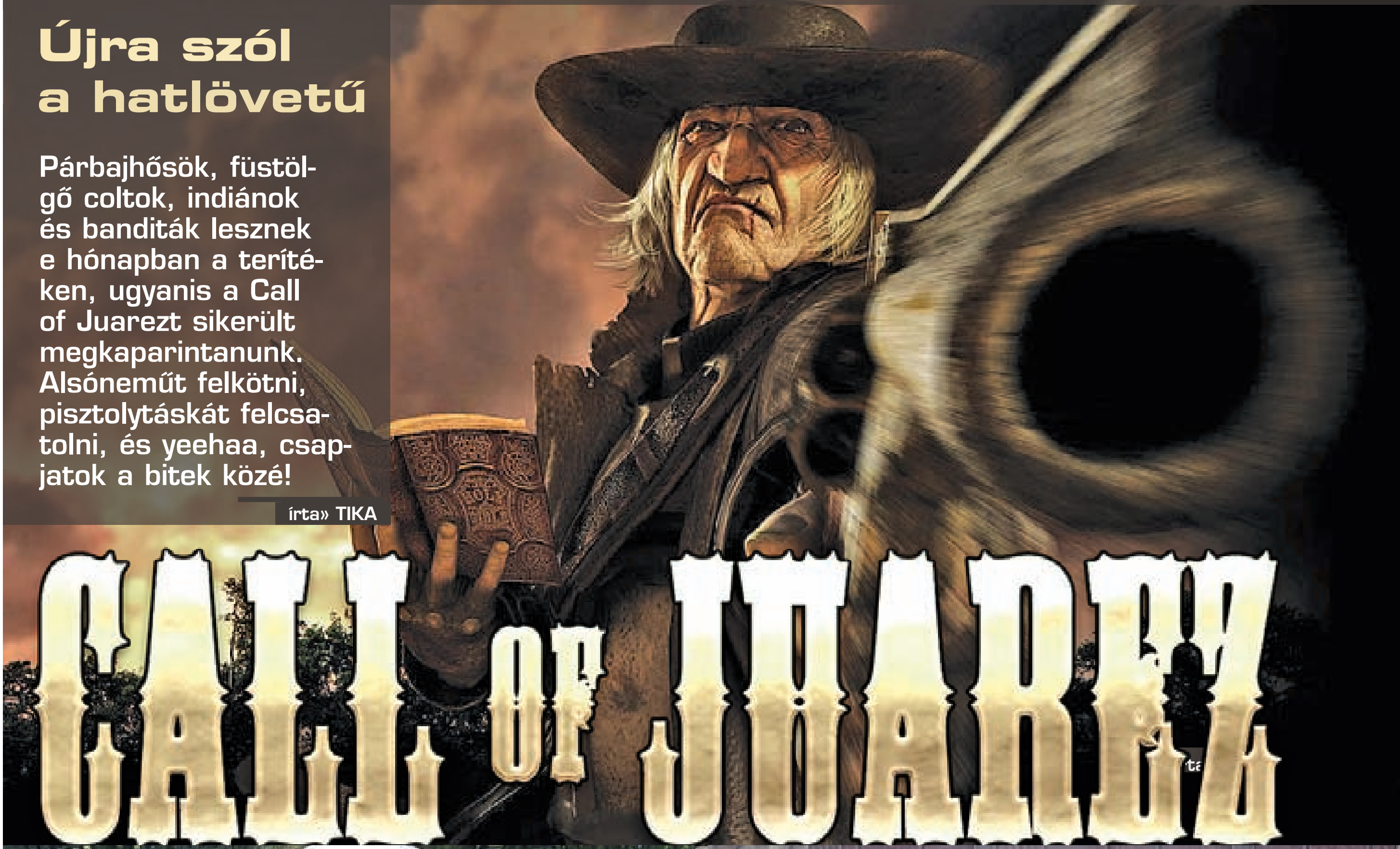
Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.6.1706 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.12 és nVidia Forceware 195.62 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / Paragon Partition Manager 2010 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.91 | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.5.2 / XnView 1.97 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.20 / K-Lite Codec Pack v5.6.1 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.5 / StreamHijacker v0.719 / WinAmp 5.57 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.4.1 / Game Booster v1.30 / Smart Defrag v1.40 / Glary Utilities v2.18.0.786 | Számítógép védelem: Avira AntiVir Personal v9.0.0.415 / Comodo Internet Security v3.13.125662.579 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített adatbázissal - 2009.12.16)

»fejlesztő: Techland »kiadó: Ascaron »web: coj-game.com

Újra szól a hatlövetű

Párbajhősök, füstölgő coltok, indiánok és banditák lesznek e hónapban a terítéken, ugyanis a Call of Juarezt sikerült megkaparintanunk. Alsóneműt felkötni, pisztolytáskát felcsatolni, és yeehaa, csapjatok a bitek közé!

írta» TIKA



»A kutatók szerint a vetkőzős póker ősi indián játék.

»Nem az AI hülyült meg, tényleg van arra valaki...

Karl May úgy írta meg Winnettou és sápadtarcú testvéreinek történetét, hogy be sem szagolt a Vadnyugatra, bár rebesgetik, hogy 1908-ban New York államban azért rótt egy kisebb vargabetűt. A lengyel Techlandnél is valami hasonló gondolat végén juthattak arra a következtetésre, hogy az FPS műfajban méltatlanul hanyagolt western ágon próbálkozzanak, egy olyan országból, ahol ennek a kultúrkörnek nincsenek gyökerei. A végeredmény őket igazolta, a Call of Juarez a spagettiwesternek egyik legszebben kivitelezett példánya lett. A 2009 elején megjelenő prequel, a Call of Juarez: Bound in Blood, amely az előzményeket taglalta, talán jobban megragadt a köztudatban, így most arra buzdítanék mindenkit, aki csak cseppnyi késztetést is érez, hogy Ray és Thomas sorsának kiteljesedését megismerje, hogy kattintson a telepítés gombra…

MÉG MINDIG VAD A NYUGAT…

Húsz év telt el a Bound in Blood szemszögéből, Thomas feleségül vette Marisát, Ray pedig reverendában ostorozza Isten eltévedt bárányait. Mielőtt lelőnétek, hogy szétszpojlerezem itt a prequel végét, nos semmi olyat nem írok le, ami a Call of Juarez első néhány pályája után ne lenne nyilvánvaló. A történet középpontjában amúgy Thomas mostohafia, Billy áll, aki korán megtapasztalta, hogy mexikói felmenőkkel még egy határ menti kisvárosban is nehéz a beilleszkedés. Az igazi apját nem ismerte, a Billy Candle név úgy ragadt rá, hogy kisgyermekként az anyjától kapott egy gyertya formájú medált. A cseppet sem vidám gyermekkorról a pályabetöltések között kapunk még további adalékokat, mint ahogy arról is, hogy Thomas rendszeresen elnáspángolta a fiút, aki két éve éppen egy ilyen nevelő célzatú ütleg után lépett le, azzal a szándékkal, hogy megkeresi Juarez aranyát. A legendás kincs, amelyet egykor Cortez és a konkvisztádorai gyűjtöttek be az azték király, Montezuma váltságdíjaként, el van átkozva, ezrével vonzza a szerencsétlen flótásokat, ám még senkinek sem sikerült a nyomára bukkannia. Billy sem kivétel, és most megtörve, üres zsebbel és egy álommal szegényebben tér haza, hogy szeretett anyját magához ölelhesse. A városban nem látják szívesen, így egy kisebb csetepaté után rögtön az otthont jelentő farm felé veszi az irányt, ahol döbbenten szembesül anyja és nevelőapja holttestével. Eközben a templomban Ray tiszteletes hírt kap, hogy lövéseket hallottak testvére,

»A Call of Juarezben minden megvan, ami egy vérbeli westernhez kell: lőporfüst, whiskey, Biblia, indiánok, és persze a naplementébe ellovagló főhős sem hiányzik.«

»BÉTATESZT MINDEN GURU-OLVASÓNAK

AVAGY MIÉRT VÁLLALNÁL KOCKÁZATOT, HA VELÜNK INGYEN KIPRÓBÁLHATOD?

Nem kevés szervezői munka, és egy rég elfeledett vudu-szertartás helyes lefolytatása kellett ahhoz, hogy ez összejöjjön, de végül csak sikerült: kijártuk az EA magyarországi képviseleténél, hogy ugyan hadd játsszanak már soron kívül a mi drága olvasóink azzal a programmal, aminek már az első részét is meg kellett volna kapnunk. Minden más földi halandónak be kell érnie a két jóval bonyolultabb megoldással a béta eléréséhez: vagy elő kell rendelni a játékot (márpedig akármennyire is bízunk a DICE-ban, látatlanban azért semmit sem veszünk), vagy bízni kell a szerencsénkben, hiszen hetente pár kulcsot szétszórnak itt-ott az interneten. Nos, nektek nincs más dolgotok, mint kezetekbe venni a lap mellé csomagolt kártyát, elnavigálni a www.pcguru.hu/bc2_beta oldalra, és követni az ott leírt utasításokat. Hát nem ördögien jó Guru-olvasónak lenni?«

»Fiúk, mosolyogjatok, mert ez így elég marcona fénykép lesz...

»Majd adok én neked leszedni a védett növényeket!

»... úgy dőlt el, mint egy zsák krumpli...

Thomas farmjáról. Odasiet, és esztelen dühében Billyt véli gyilkosnak. A marcona pap, aki egyben ugye Billy nagybátyja is, szent küldetésként jelöli ki a bűnös kézre kerítését, ezért magához veszi rozsdás fegyvereit és a fiú üldözésére indul. Ám előtte még a gomorrai állapotokat mutató városkában csap szét, rágyújtja az ivót a garázdálkodó csőcselékre, és pisztolypárbajban legyőzi a főkolompost.

FARKAS ÉS A BÁRÁNY...

A fiú kétségbeesetten menekül, az elvakult tiszteletes szorosan a nyomában. Felváltva lépünk hol az egyik, hol a másik szerepébe. Mindketten nagyjából ugyanazt az útvonalat járják be, mégis a vidék másmás arculatával találkoznak, és homlokegyenest eltérő módon küzdik le az eléjük állított akadályokat. Útban Mollyék – Billy szerelme – farmjához a vonatot megtámadó banditák, vagy a fosztogató, lázadó apacsok a western filmek megszokott, mégis szépen felépített kliséit tárják elénk. A két karakter közti nyilvánvaló különbség a játékmenetben is tükröződik, és nagyszerű kontrasztot ad a korántsem hétköznapi történet mellé. Továbbá sejthető, hogy Ray előbb-utóbb rájön, a harag rossz tanácsadó, és nem a megfelelő személyt üldözi, no meg az a különös gyertya formájú medalion és a legendás kincs közti kapcsolat is napvilágra kerül, tehát már pusztán a sztori megismerésének vágya is méretes lórúgásokkal ösztönzi a játékost a végigjátszásra.

TEXAS LÁNCFŰRÉSZ NÉLKÜL IS SZÉP...

A western hangulatot tökéletesen adja vissza a látvány, egynémely mai játék orrára is rákoppintva, hogy lám lehet időtálló vizualitást varázsolni (ne feledjük, 4 éves a kicsike), csak egységes, autentikus környezet kell. A kisváros és a farmok felépítése, kivitelezése parádés, a szereplőkre sem lehet panasz. Viszonylag nagy külső helyszíneket is bebarangolhatunk, némelyiket teljesen kötetlenül, és bizony a Sziklás-hegységben egészen bámulatos a panoráma. A lőporfüst, a lovakról lebukfencező cowboyok, de akár a postakocsis üldözés mind hozzák azt az érzést, hogy az 1880-as évek Texasában járunk, és persze azt, hogy nem a szeretet a legerősebb életérzés arrafelé. A játékban a fizikai kölcsönhatások is szépen működnek, lehet tüzet gyújtani-oltani, kisebb ládákat, dobozokat rakosgathatunk egymásra, bár nagy talány, hogy ha a szereplők lábára nem sajnálták a munkaórát (kérdem én ki bámulja egy westernben a cipője orrát), akkor két kis helyes mancsra, amivel életszerűbben pakolászhatnánk, miért nem futotta. A mögöttes dolgok, mint például a zene abszolút rendben vannak, sőt az idős Ray tisztelendő hangja telitalálat, miközben a környék rosszfiúi is hozzák a bagórágástól megfáradt, déli akcentustól elnyúzott hangszalagok tüneteit. Anno

»KONCENTRÁLJ!«

A játékban nem egyszer alakul majd ki a western filmek alapkövének számító helyzet, mikor a pisztolyhőssel szemben egyszerre akár négy-nyolc ember is felsorakozik. Nem kell kétségbe esni, hiszen itt a Concentration mód, aminek segítségével felszalámizhatjuk a bátor őrülteket.

1. fázis: A művelet elindításához a jobb alsó sarokban látható pisztolytáska ikonnak aktívnak kell lennie, illetve nem lehet fegyver a kezünkben. Ugyanakkor ügyeljünk, hogy mindkét colt tára tele legyen.

2. fázis: Az elsődleges tűzgomb megnyomásával egy-egy célkereszt indul el lassítva a képernyő két széléről, és a megfelelő oldalhoz tartozó tűzgombokkal addig tüzelhetünk, amíg középen össze nem érnek.

3. fázis: Ha jól céloztunk, kihűlt tetemek maradnak csak a képernyőn, no meg a begyűjthető lőszerek, fegyverek, és az egészségi állapotunkon javító butykosok. Töltsünk újra, várjuk meg, míg elegen állnak előttünk, és már kezdődhet is a móka!

komoly gondok voltak a töltési időkkel, ezek egyrészt lehetővé tették, hogy a játék két pálya között regény hosszúságú monológokat adjon elő, másrészt a játékosok dohányzás elleni küzdelmét (és hajhagymáit) építették le. A tapaszoknak, vagy tán az erősebb konfigurációnak hála ez a tünet a dx9-es verzióban elmúlt…

A LOVAKAT LELÖVIK, UGYE?

A vadnyugati tombolás korrekt kliséi meglehetősen széles mederbe lettek terelve, mindkét karakter képes ugyanis két darab egykezes fegyver egyidejű használatára, mi több a gyorstüzelés opció is elérhető (a colt kakasát a másik kézzel folyamatosan hátramozdítva a 6 db skuló lényegesen gyorsabban kilőhető). A használt fegyverek folyamatosan amortizálódnak, egy idő után (az ikon villogni, és a kézben lévő fegyver füstölni kezd) aztán fel is robbannak a tulajdonos kezében, de szerencsére a hullák mellett változatos, és minőségükben (pl. rozsdás, normál, kiváló) is eltérő folyamatos utánpótlás keletkezik. A hosszabb távokhoz többnyire lovat mellékelnek, amely ugyancsak erősen színesíti a kalandokat. Ide kívánkozó megjegyzés, hogy a játék, noha meglehetősen durva tartalommal bír, tiltja hogy lovakat, NPC-ket vagy akár halottakat bántalmazzunk, s ez ugye egyben garantálja is a derék hátasok folyamatos jelenlétét. A készítők extraként a saját arcképükkel fémjelzett körözési plakátokat rejtettek el a pályákon, ha valakiben mutatkozna ilyesféle hajlam, 40 darabból áll a teljes kollekció.

BILLY CANDLE

Mint említettem, két főszereplőnk van, ebből a lopakodós, ügyességi és fifikásabb megoldások Billyre várnak. Kettejük közül ez a karakter a kevésbé golyóálló fajta, és jó néhány feladatnál csupán annyi a cél, hogy észrevétlenül eljussunk A-ból B pontba. Ilyenkor bokortól bokorig, sziklától szikláig haladjunk, és figyeljünk a közelben állók valószínűsíthető látóterére, persze szigorúan kushadó pózban közlekedve. A jobb alsó sarokban látható (Billyt ábrázoló) sziluett elsötétedik, ha épp fedett helyen – pl. bokor közepében – tanyázunk, ez jelenthet némi segítséget. A fiú emellett képes a magasabb párkányok, sziklaperemek megmászására, sőt korbácsa segítségével Indiana Jonesként lenghet át kisebb szakadékok fölött. A korbácson túl, amely egyébként kiválóan alkalmas a környék állatvilágának megrendszabályozására (főleg farkasok), az íj kéreti becses figyelmünket. Ugyan a Billy gyerek is felszed mindenféle fegyvert – a klasszikus colttól a winchesterig –, de az első pillanattól világos, hogy a figurához és a játékmenethez az említett íj a tökéletes párosítás. A jobb egérgombbal megfeszítve a húrt a célkereszt ráközelít a célpontra, az idő is belassul néhány pillanatra, így kényelmesen és csendben kivégezhetők a többiek látóterén kívül eső ellenfelek, sőt a nyílvessző a hullából újra begyűjthető, tehát a munícióval sem lesz gond. Amennyiben egyéb fegyverekre támaszkodnánk, kerüljük a közeli kontaktust, és puskával kihajolgatva messziről operáljunk…

»CSALÁS LISTA«

Bár mi nem ösztökélünk senkit arra, hogy csaljon, a kódokat leírjuk ide, hogy ha valakinek nagy szüksége támadna a kódokra, ne kelljen a netet túrnia értük. A beíráshoz először nyomjuk le a ~ billentyűt, majd a megjelenő konzolba gépeljük a következőket:

Cheat.Heal()	Teljes gyógyulás
Cheat.GiveAmmo()	Minden lőszer
Cheat.GiveRifle()	Kapsz egy puskát
Cheat.GiveDynamite()	Kapsz egy dinamitot
Cheat.God(0)	Halhatatlanság be
Cheat.God(1)	Halhatatlanság ki
Cheat.MagicAmmo(0)	Végtelen újratöltés ki
Cheat.MagicAmmo(1)	Végtelen újratöltés be

»Ilyenkor talán kicsit már késő a békepipát javasolni...

»Ez már nem menekül sokáig – vagy az ember, vagy a ló bukik...

REVEREND RAY MCCALL - GOD'S RIGHT HAND

Mivel éppen a first person shooter műfaj western ágában taposunk, így jogos elvárásnak tűnik, hogy legyen az alkotásban egy keménytökű pisztolyforgató is, némi banditamúlttal, de azért már jó útra térve, nos ez lenne Ray tisztelendő úr. Valószínűleg ő lesz mindenki kedvenc karaktere. Isten haragjaként tekint magára, egy régi spanyol mellvért oltalmazza, és a két hatlövetű villámló csöve mögött egy-egy passzust idéz fel a Bibliából, ha az utolsó halálhörgés is elcsendesült. Speciális képessége, hogy a tokjukban pihenő fegyvereit úgynevezett Concentration módban képes előrántani (lábhoz tett fegyver, aktív pisztolytáska ikon kell hozzá, és a tűzgombbal startol), ilyenkor két célkereszt indul el lassítva a képernyő széleiről, és amíg középen találkoznak, addig szabadon forgácsolhatja a banditákat, akik épp beleesnek egyik vagy másik fegyver szórásába. Emellett a húzósabb szakaszok végén mindig előáll egy főgonosz, akit vadnyugati módra, pisztolypárbajban le kell alázni. Rövid visszaszámlálást követően egy a fegyver előrántását szimuláló mozdulatsort (le, aztán fel) eszközlünk az egérrel, majd a célkereszt és az ellenfél találkozását a tűzgombbal ünnepeljük, miközben a jobbra és balra kihajlás funkciókkal megpróbáljuk elkerülni a bullet-time-ban felénk vágtázó golyókat. Ray hozza a kocsmaajtót berúgó hírhedt pisztolyforgató alakját is, egynémely bezárt ajtó és korlát képében jelentkező akadályt ekképp abszolválva. Jobb napokon Gatling gun (géppuska) mögé is beállhat, vagy dinamit kerül a kezébe, ilyenkor ha az AI-ban lenne egy cseppnyi ész, messzire kerülné.

ÚTIKALAUZ A KEZDÉSHEZ...

Billyvel kissé frusztráló lesz az első néhány szakasz, ugyanis fejébe vette, hogy pisztolyt szerez magának. Belopakodunk hát a közeli farmra, és a ház mögött, a ládát a falhoz téve elorozzuk a tetőn (ládában) árválkodó rozsdás szerszámot, amit a seriff az első adandó alkalommal el is koboz. Újra fegyvert szerzünk tehát, Suzy, a szalon ablakából bőszen integető kurtizán megközelítése az épület oldalsó falánál álló szekérnél kivitelezhető. Később is jellemző megoldása egy-egy problémának (pl. csűr), hogy ha valahol hordozható méretű ládák vannak kitéve, akkor szinte biztos, hogy „építkeznünk” kell. A nagy ládák elé kicsit tolni, a tetejükre szintén felteni egyet, és így jutni egyre magasabbra. Tehát Suzy, és a fiókból ismét előkerül egy fegyver, de nincs hozzá töltény, ráadásul menekülnünk kell. Frank tanyáján, a házban végre lesz lőszer, épp csak az arcunkba tolt sörétes elől fejest kell ugranunk az ablakon. Billy amúgy mindig fut valami elől, vagy mászik/lopakodik valahová. Sokkal könnyebb az élet Ray-jel, ő berúgja az ajtót, és hadd szóljon, de azért minden ajtónyitás előtt tegyük tokba a fegyvereket (Concentration mód). Egyébként mindkét karakternek végig kell öklöznie egy szakaszt, szóval (Öcsi bácsi hangját képzeljétek hozzá) bal-jobb-bal kombinációkat üssél, aranypofám! Ami a fegyvereket illeti, a quickshootertől (leggyorsabb újratöltés és tűzgyorsaság), a hagyományos hatlövetűn át (erősebb sebzés) a rangerig (nagy átütőerő és pontosság) tartó skálán mindenki talál majd kedvére valót, bár a puskák közül a söréteseket nem ajánlanám (hiába a brutális sebzés, 2 töltény, és hosszú újratöltés). Ha elakadnánk, mindig nézzünk jól körül, sziklapárkányt, jellegzetes alakú faágat (korbács – felhúzódzkodás vagy átlendülés) keressünk, de van néhány kisebb manipulálható elem is elrejtve, például kidőlt fát támasztó kő a szakadéknál, víztorony csövét tartó ellensúly, amelyekre egy kevés fantáziával ráérezhetünk. A pályákon petróleumlámpákat markolhatunk fel, amelyeket elhajítva, majd a kiömlő petróleumot lövésekkel felgyújtva kisebb tűzvészeket okozhatunk – fedezék mögött álló ellenfelek ellen ideális.

Vonatot rabolnál vagy kirámolnál egy bankot? A multi csak rád vár!

GUTEN APPETIT!

A játéknak a meglehetősen szaftos egyjátékos élmény mellett komoly multis vonzata is van. A törvény őrei és a banditák (kasztokra lebontva) próbálhatnak borsot törni egymás orra alá, hagyományos, és western-életérzésbe átcsapó módokban, például a robbery-ben, amely pénzeszsákok (CTF-re hajazva) eltulajdonításáról szól, vagy a Goldrush-ban, ahol pedig a Deathmatch-et egészítették ki aranygyűjtögetős motívummal. A szükséges kódot a DVD-n és itt a cikkben is megtaláljátok, ennek felhasználásával már semmi nem akadályozhat meg titeket abban, hogy a Guru szerkesztőit is halomra lőjétek pár marék aranyért...«

A multiplayer módhoz a játék kér majd egy kódot – ezt kell beírni:

COJ-LTWWP-CYEKY-FTFFC-YKRW7-7AYRC

»GÉPIGÉNY«

A minimális gépigény a maga idejében horrorisztikus volt, de ma már a PIV 2,2GHz, 512MB RAM, és a Shader 3.0-s videokártya (minimum GeF6600, vagy ATI R9800) nem igazán rettenthet vissza senkit. A játék egyébként csont nélkül futott Vistán, és Windows7-en is. A játékhoz 2007-ben kijött az Enhancement Pack (http://tinyurl.com/yca3tfo), ami egy jókora adag vizuális tuning, Dx10-es elemekkel dúsítva, bár ennek még mindig ára van, egyrészt a betöltési idő jóval hosszabb a pályák elején, másrészt a gépigényt is jelentősen megdobja.

LIONHEART: KINGS' CRUSADE

»fejlesztő: Neocoregames »kiadó: Paradox Interactive
»megjelenés: 2010 Q2

A második világháborút feldolgozó játékok számát lassan megközelíti azon programok mennyisége, amik a keresztes hadjáratokra épülnek – a magyar illetőségű Neocoregames Lionheart című fejlesztése azonban az első hírek alapján kiemelkedik a mezőnyből. Természetesen az alapstílus stratégia, az alapfelállás pedig az, hogy vagy a keresztények vezetőjét, Oroszlánszívű Richárdot személyesítjük meg, vagy a szaracénok hadvezérét, Szaladint. Messziről nézve a feladat ugyanaz lesz, mint mindig: kidolgozni egy olyan taktikát, amivel a földbe gyalulhatjuk a gaz hitetleneket (micsoda szerencse, hogy ez a jelző mindkét félre igaz), azonban alaposan kibővül az ellenség leigázását segítő repertoár. A csaták előtt például lehetőségünk lesz átalakítani a harcmezőt – ha zavar északon a sűrű erdő, kivághatod; de ha akarod, még olajjal is fellocsolhatod a parkettet, hogy aztán a harc közben szó szerint alágyújts mindazoknak, akik nem kedvesek neked. A két fél ezen túlmenően is kap segítséget: a keresztényeknél négy frakció osztogatja a tanácsait (mely napszak alkalmas a csatára, milyen taktikával nyerhetsz), azonban jól meg kell gondoljuk, kire hallgatunk, ugyanis a Templomosok tanácsát követve könnyen lehet, hogy a franciák, a Német-római Birodalom, és a pápai tanács tyúkszemére taposunk. Szaladin ezzel szemben nem tanácsadókban bővelkedik (a szaracénok ugyanis nem szakadtak táborokra), hanem nyersanyagban: az ezt jelképező parancsnoki pontokkal gazdálkodva alaposan feljavíthatjuk az egységeink képességeit. Nagyon úgy tűnik, hogy a King Arthur után a magyar srácok ismét jól választottak történelmi időszakot – szerencsére csak itt látszik a változás, az igényesség, a jó alapötletek és a tetszetős grafika megmaradtak. Részletek a következő számban!«

MAJESTY 2: KINGMAKER

»fejlesztő: 1C Company »kiadó: Paradox Interactive »megjelenés: 2010. Q1.

A Majesty 2-t nagyon vártuk, így elég nehezen vettük tudomásul, hogy az ígéretek ellenére a játék korántsem hozta vissza az első rész nagyszerű hangulatát és játékmenetét (kevésbé finoman fogalmazva az 1C Company meggyilkolta a szép emlékű első epizódot). Így sajnos egy kicsit félve adunk hírt a tényről, hogy érkezik az első kiegészítő, Kingmaker címmel. A nyolcküldetéses egyjátékos kampány Grum-Gog, a járványok gonosz istenének visszatérése köré épül. A nem túl szívesen látott hatalmasság nem egyedül jön, elkísérik hű követői, a goblinok is. Sokan most talán lemondóan legyintenek, hiszen a goblinok alapjáraton nem túl veszélyesek, azonban a nagy számban közlekedő, megfelelő változatossággal (íjászok, varázslók és bajnokok) összepakolt, védműépítésben is erős csapatok jóval keményebb ellenfelek annál, amit egy halom zöld fickótól elvárna az ember. Változik az eddig nem túl színes környezet is, mostantól lesz sivatag és vulkánokkal szabdalt vidék, és persze a saját hőseink sem maradnak ki a jóból: a varázslók új jeges csapásokat tanulnak meg, a kardforgatók pedig immár egész hordányi ellenféllel is küzdhetnek egyszerre. A fejlesztők azonban nem csupán ennyit tesznek a Majesty 2 csorbáinak kiköszörüléséért: az új kampány mellé kapunk egy pályatervezőt, egy játékon belüli boltot, illetve egy olyan véletlenszám-generátorra alapozott alkalmazást, amivel végtelen számú küldetést pörgethetünk ki a géppel. Pontos megjelenési dátum sajnos még nincs, de az első hírek szerint a kiegészítő ára 20 dollár környékén alakul majd.«

» Az alapjáték nem sikerült tökéletesre, de van még remény, hogy a fejlesztők megtalálják azt az apróságot, amitől az első rész olyan nagy legendává vált. «

MAGICKA

» fejlesztő: Arrowhead Game Studios » kiadó: Arrowhead Game Studios » megjelenés: 2010

Hack 'n' slash-ből sosem elég, ráadásul a svéd Arrowhead csapata nem volt rest valami újdonsággal megörvendeztetni a Diablo-klónok rajongóit: a Magickában kis termetű mágusként rohangálunk ugyan, de a méret most sem számít. A mágusok alapvetően csak a természeti elemek megidézésére képesek, de amint kombináljuk ezeket az alapokat, máris halálos erejű varázslatokat kapunk: idézzünk meg tüzet és vizet egyszerre, hogy forró gőzben fürdessük meg az elénk tornyosuló szörnyeket (az ínyencek persze megtehetik mindezt azután is, hogy vizet és földet idézve sártengerré változtatják a vidéket, nehogy valaki elmeneküljön). Ez a kombinatív játékmenet tovább fokozható, ha kihasználjuk a négyes kooperatív multi lehetőségét – az alapvető példa mindenkinek eszébe jut: az egyik a széllel hátralöki, a másik a jéggel megfagyasztja, a harmadik a kővel darabokra töri, a negyedik meg… Nos, a negyedik meg mind megeszi, vagy ilyesmi. Persze vigyázni kell, mert a futballkommentátorok kifejezésével élve könnyen meghalhatunk a szépségben, vagyis ha túlbonyolítjuk a varázsturmixot, könnyen lehet, hogy kicsúszik az irányítás a kezükből, aztán csak nézünk, mekkorát sebzett rajtunk a túldimenzionált tűzlabda. Az alfa állapotú játékból kapott képek alapján mindezt mókás, már-már a stílus paródiájának is beillő környezetben tehetjük majd meg, valamikor 2010-ben «

ALICE IN WONDERLAND

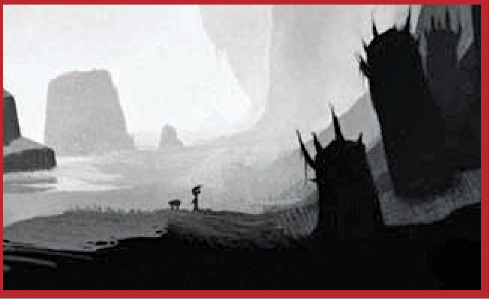
» fejlesztő: Disney » kiadó: Disney » megjelenés: 2010. március 4

Ha van annál rosszabb hír, hogy nem az American McGee-féle Alice-ről van szó, akkor az csak az lehet, hogy a szóban forgó Alice Csodaországban ráadásul a Tim Burton és Johnny Depp nevével fémjelzett mozi játékváltozata lesz (és ha még azt is hozzáteszem, hogy a PC-s változaton túl Wii-re és Nintendo DS-re készül a program, akkor sokan már most szívesen betörnék azt a bizonyos tükröt). Ettől függetlenül a Disney azt állítja, hogy érdemes lesz leküzdenünk az előítéleteinket, mert olyan Alice-élményben lesz még részünk, hogy csak na. Illúzió, mágia, lehetetlen ötletek – ez vár ránk, no meg minden, amit Lewis Carroll (sokak szerint durván beszedált állapotban papírra vetett) művében már láttunk: izgága, zsebórás nyúl, kártyalapkatonák, no meg Johnny Depp ijesztően elmaszkolt feje. Kicsit gyanús, hogy a játékról kiadott sajtóközlemény jelentős részében a film nagyszerűségéről áradoznak a készítők, de azért azt is megtudhatjuk, hogy nem csak szolgai módon lemásolják majd a mozis történéseket, de egészen új feladatokat és részleteket is megismerhetünk majd (ők úgy fogalmaznak, hogy új értelmet adnak majd a művészet és a játék fogalmának, de ezt mi nem vennénk komolyan még akkor sem, ha rajonganánk Alice-ért). Abból például, hogy a Cheshire macska képes lesz eltűntetni, majd újra elővarázsolni dolgokat, még nem vonnánk le azt a túlzó megállapítást, hogy az Alice in Wonderland lesz 2010 akciókalandja. Hogy valami pozitívat is mondjunk: a grafika első ránézésre valóban stílusos, kérdés, hogy mennyi marad mindebből, ha PC-re is a Wii-változat portja jelenik majd meg. «

LIMBO

» fejlesztő: Arnt Jensen » kiadó: n.a. » megjelenés: n.a.

Ebben a hónapban sem maradunk megindítóan ötletes indie-cím nélkül: bár sokat nem lehet tudni a fekete-fehérben megálmodott, Limbo című játékról, az már biztos, hogy a szabadúszó fejlesztések legjobb hagyományait (úgymint ötletesség, egyediség, gondolatébresztő hatás) folytatja. Az egyelőre meglehetősen minimalistának tűnő programról a következő biztos információink vannak: platformerről van szó, ahol bár csupán két dimenzió áll rendelkezésünkre, a fizika az életben megszokott módon működik; illetve a játék elkészültéhez a dán kormány is nyújtott pénzbeli segítséget. Egyelőre a projekt internetes oldalán is csak kis felbontású, mindenféle szövegtől mentes monokróm képek vannak, amik egy kisfiút és az őt körülvevő környezetet mutatják – első pillantásra nekünk a Heart of Darkness jutott eszünkbe, persze ott kicsit több volt a szín. A készítővel felvettük a kapcsolatot, bármit megtudunk, természetesen azonnal leközöljük.«



»Játéktesztelők főszereplésével indítottak valóságshow-t a PS Networkön

AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER

»fejlesztő: Funcom
»kiadó: Funcom
»megjelenés: n.a.

Az Age of Conan megjelenésekor leginkább azzal próbálták elcsábítani a WoW környékén legyeskedőket, hogy a Funcom játékában sokkal lengébben öltöznek a lányok, és sokkal véresebbek a harcok. Nos, az első sikerek dacára hamar kifulladt a kezdeti lelkesedés, sok játékos panaszkodott arra, hogy magasabb szinteken a befejezetlenség kihívása vár a játékosokra. A fejlesztők a Rise of the Godslayer elnevezésű kiegészítővel próbálják visszaszerezni elveszett becsületüket, és első látásra azt kell mondjuk, talán nem teljesen reménytelen ez a küzdelem. Az új csomag Chosain tartományba kalauzolja el az érdeklődőket. Az új terület stílusa a földi Távol-Keletet idézi, földrajzát jobbára végtelen mezők és rizsföldek jellemzik. A két egymással háborúzó hadúr, illetve az uralmuk alatt tartott városok története nem éppen a béke és kiegyensúlyozottság mintaképe, de a készítők célja pont az volt, hogy már az első, pártválasztó döntéstől kezdve olyan mélyen belekeveredjünk Yun Rau és Min Cho küzdelmébe, hogy eszünkbe se jusson holmi kataklizma meg goblinok miatt visszamenni Azeroth földjére.«

HUGO CHAVEZ SZERINT A PLAYSTATION MAGA AZ ÖRDÖG

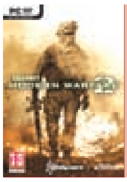
Még fejlett demokráciákban is megesik, hogy a politikusok kikelnek a számítógépes játékok ellen, így nem meglepő, hogy az aktuális dél-amerikai diktátor szerepét magára öltő Hugo Chavez venezuelai elnök is elmondta a maga – természetesen korántsem pozitív – véleményét. El Presidente szerint a Playstation maga az ördög, és honfitársai jobb, ha meggondolják, milyen játékokat adnak a gyerekeik kezébe, hiszen a programok nagy része ölni tanít, illetve ezek a gonosz termékek ugyanúgy az alkoholt és a drogokat népszerűsítik, mint a kapitalizmus (és mint tudjuk, a kapitalizmus is maga az ördög – lehet, hogy a kapitalizmus maga a Playstation…?). Lehetne még idézni Chavez okos meglátásait, de már ez is elég ahhoz, hogy biztosan tudjuk: nem akarunk Venezuelában élni.«

ÉSZBE KAP A UBISOFT?

Azt, hogy a „filmfeldolgozás" szó egy játék esetében egyenértékű a „tűzre való szemét" kifejezéssel, mindenki tudja már hosszú idő óta. Illetve csak majdnem mindenki, hiszen a kiadók látszólag nem veszik észre, hogy csak nagyon ritkán történik meg az a csoda, hogy egy-egy sikerfilm mellé készült szedett-vedett játék piacra dobásából siker lesz – annak ellenére kapjuk az újabb és újabb vackokat, hogy jobbára még a készítés költségeit sem hozzák vissza ezek a termékek. Nos, úgy tűnik, hogy a Ubisoft fejesei ébrednek elsőnek, mert bejelentették, hogy a jövőben jóval kevesebb energiát és erőforrást biztosítanak a különböző filmadaptációknak, és inkább más, sikeres projektekre koncentrálnak. Nos, egyrészt jó reggelt kívánunk a játékosok nevében, másrészt köszönjük szépen, harmadrészt pedig kérdeznénk, hogy miért pont az Avatar majd egymilliós eladásai után jelentik ezt be?«

TOP10 »MAGYARORSZÁG«

01.11 – 01.17



CoD: Modern Warfare 2
Bár az olvasóink megosztottságukról adnak jelet a levrovban, a Modern Warfare 2 továbbra is köszöni, jól érzi magát legfelül.
PCG 09.13 »95%«

STALKER: Clear Sky
Olcsóbb lett az ukrajnai gyárlátogatás, és máris felkapaszkodott a második helyre – ez a játékforgalmazóknak szánt üzenet is lehetne
PCG 08.11 »88%«

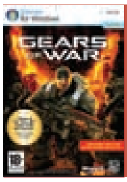
WoW: Wrath of the Lich K.
A játékosok minden szabadidejüket arra áldozzák, hogy még a Cataclysm megjelenése előtt tökélyre vigyék a karakterüket...
PCG 09.01 »97%«

The Sims 3: World Adv.
A világnak, úgy tűnik, nagyon bejön a világ körüli kalandok alcímmel ellátott Sims-kiegészítő – abszolút érthető, nem?
PCG 10.01 »84%«

The Sims 2
Miért ne vennénk meg hat évvel ezelőtti játékokat? Főleg ha van már folytatás is? Naugye. Menjen, vegyen mindenki Sims 2-t!
PCG 04.10 »91%«

The Sims 3
... vagy ha azt nem, hát Sims 3-at! Takarítsunk légypetéket a pizzából, rendezzünk bulit a szomszédoknak, és lopjunk cukrot a gyerekektől!
PCG 09.07 »88%«

Counter-Strike Source
Milyen kár, hogy a magyar CS-közösség legjobbjai nem juthatnak ki a WCG nagydöntőjébe – az utánpótlás folyamatos.
PCG 04.12 »87%«



Gears of War
A zord katonák tökös kalandjainak nem áldozik le – reméljük a gyártó egyszer megnézi a magyar helyezéseket, és a GoW2 is kijön PC-re.
PCG 08.01 »93%«

Dragon Age: Vérvonalak
Gyorsan végezze ki mindenki a Vérvonalakat, mert jönnek az Ébredések – kicsit hátrébb megtaláljátok az előzetest!
PCG 09.12 »89%«

FEAR 2: Project Origin
Azt pletykálják, hogy készül a harmadik rész – már keresik, hogy mi ijeszti meg jobban az embereket, mint egy kislány véres köntösben.
PCG 09.03 »84%«

MAFIA II

»fejlesztő: 2K Czech »kiadó: 2K Games
»megjelenés: 2010. tavasz

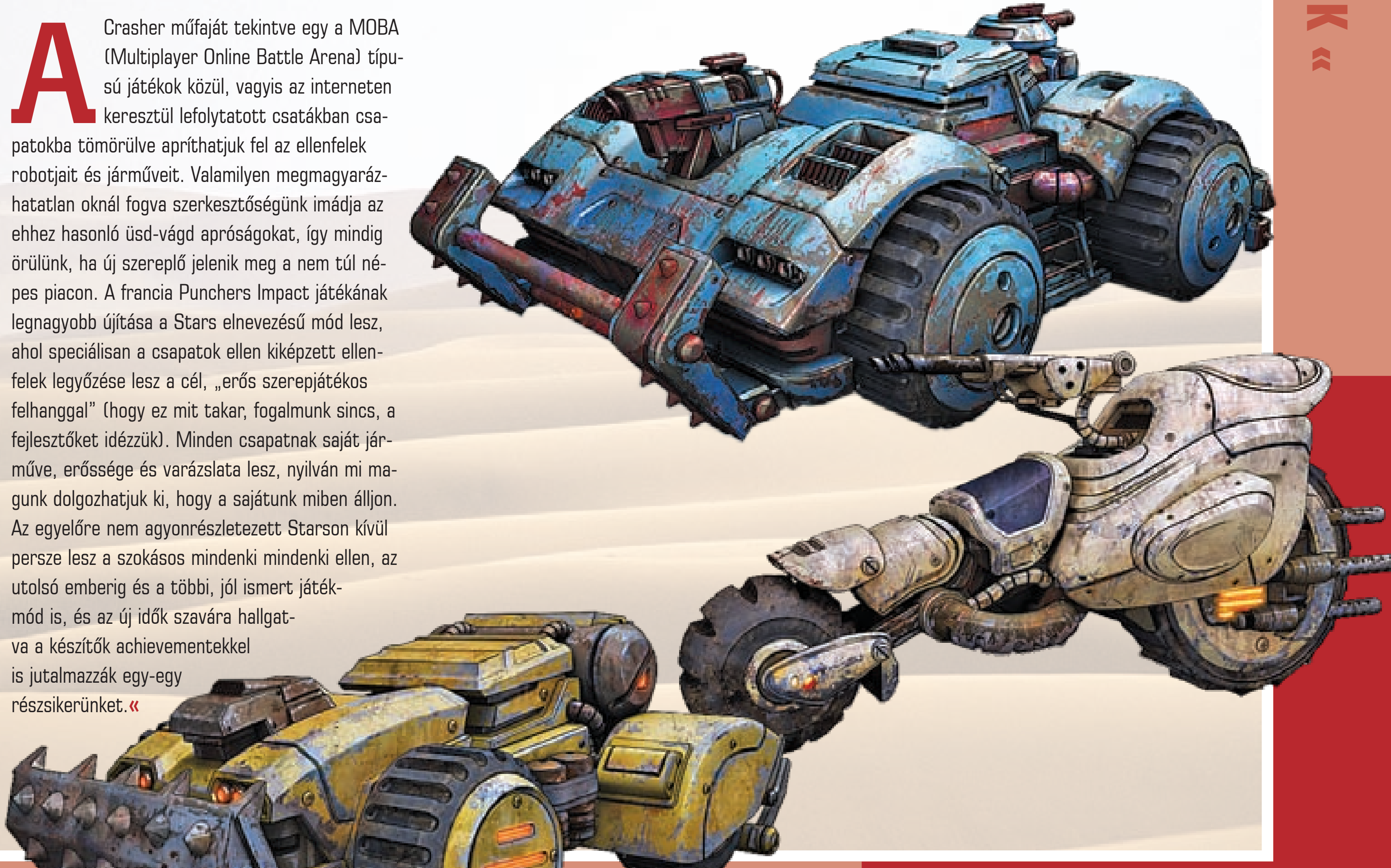
» A GTA IV világsikere alapján biztosra vesszük, hogy a Mafia II-nek csak megjelenni lesz nehéz, a sok milliós eladást tulajdonképpen már most borítékolhatjuk. «

Nagyon úgy fest, hogy 8 évnyi fejlesztés (más szavakkal: borzalmasan idegtépő várakozás) után idén tavasszal az Isten sem ment meg minket a cseh játékipar grandiózus bűnözőszimulátorának második részétől. 1945-öt mutatnak a naptárak, és a New Yorkból és San Franciscóból összegyúrt, húsz különböző hangulatú kerületből álló Empire Bay városában járunk. Vito Scaletta ebben a bűntől mocskos metropoliszban próbál meg kitörni a fényre, és jó szicíliaiként nem válogat az eszközökben. Az ígéretek szerint a történet annak ellenére sem fordul banális közhelyekbe, hogy a tíz feldolgozott évet 700 oldalnyi forgatókönyv írja le. A valósághű, talaj közelében maradó reális játékmenet mellett szól az új körözési rendszer (nemcsak az autót figyelik a zsaruk, de a személyleírásunk alapján gyalog is könnyedén fülön csíphetnek minket), illetve a tény, hogy a rendőrök immár akár meg is motozhatják majd főhősünket. Nem érdemes tehát minden apró-cseprő vitát fegyverrel lerendezni, de legalábbis rá leszünk kényszerítve, hogy a halkabb puffanásokkal operáló eszközöket, például a feszítővasakat részesítsük előnyben. Ettől függetlenül persze könnyen előfordul majd, hogy egy-egy kisebb balhéból hatalmas tűzpárbaj keveredik, de szerintem pont ez az, amire mindannyian várunk.«

CRASHER

»fejlesztő: Punchers Impact »kiadó: Mindscape »megjelenés: 2010. második fele

A Crasher műfaját tekintve egy a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) típusú játékok közül, vagyis az interneten keresztül lefolytatott csatákban csapatokba tömörülve apríthatjuk fel az ellenfelek robotjait és járműveit. Valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva szerkesztőségünk imádja az ehhez hasonló üsd-vágd apróságokat, így mindig örülünk, ha új szereplő jelenik meg a nem túl népes piacon. A francia Punchers Impact játékának legnagyobb újítása a Stars elnevezésű mód lesz, ahol speciálisan a csapatok ellen kiképzett ellenfelek legyőzése lesz a cél, „erős szerepjátékos felhanggal” (hogy ez mit takar, fogalmunk sincs, a fejlesztőket idézzük). Minden csapatnak saját járműve, erőssége és varázslata lesz, nyilván mi magunk dolgozhatjuk ki, hogy a sajátunk miben álljon. Az egyelőre nem agyonrészletezett Starson kívül persze lesz a szokásos mindenki mindenki ellen, az utolsó emberig és a többi, jól ismert játékmód is, és az új idők szavára hallgatva a készítők achievementekkel is jutalmazzák egy-egy részsikerünket.«



GRIM DAWN

»fejlesztő: Iron Lore »kiadó: n.a. »megjelenés: n.a.

Viszonylag ritkán adunk hírt ennyire kezdeti szakaszban lévő játékokról, azonban a Grim Dawn több szempontból is érdekes. Egyrészt az az Iron Lore próbálja összekalapálni, aki egyszer már tető alá hozta az elmúlt évek egyik legjobb Diablo-klónját, a Titan Questet – most sem nagyon próbálnak elrugaszkodni ettől a stílustól, így a GD is a jól megszokott akció-RPG vonalat erősíti majd. Másrészt (és ez lesz az érdekesebb ok) azért is érdemes szót ejtenünk a programról, mert a készítők egy egészen újszerű támogatási modell keretein belül szeretnének dolgozni. Egészen pontosan maga az ötlet nem új, hiszen Gabe Newell, a Valve vezetője már feldobta egy interjúban, hogy szerinte az egyes fejlesztésekhez úgy lehetne a legkönnyebben pénzt szerezni, ha a rögtön a munkálatok kezdetekor lehetősége lenne az embereknek megvásárolni a jövőben elkészülő produktumot (magyarán szólva nem a nagy kiadók adják a pénzt, hanem a későbbi vásárlók finanszíroznak jó előre). Nos, az Iron Lore magáévá tette az ötletet, és meghirdették, hogy aki akar, előrendelhet, avagy „adakozhat”, ha úgy jobban tetszik. A beérkezett pénz pontos összegéről nem érkezett jelentés, a hír születésének pillanatában csak az biztos, hogy az akció szünetel – a PayPal rendszere ugyanis nem támogatja az olyan tranzakciókat, ahol a megvásárolt termék 20 napnál később kerül csak átadásra – márpedig egy játék fejlesztése általában ennél jóval tovább tart.«

„CÉLEGYENESBEN” A FALLOUT MMO

Igazából nehéz nem tragikomédiaként tekinteni arra, amit az Interplay művel mostanság a birtokukban maradt Fallout-jogok kapcsán. A Project V13 fedőnév alatt készülő Fallout MMO létezésére például nagyjából annyi bizonyítékot tudtak felmutatni, amenynyit a Duke Nukem kapcsán is megismerhetett a közvélemény, és a helyzet az, hogy hiába áll elő a hajdan szebb napokat is látott kiadó újabb részletekkel, valahogy nem tudunk hinni nekik. Lényeg a lényeg: a V13 elméletileg azzal a motorral fut majd, amit a Masthead dobott össze az Earthrise-nak, sőt, azt is bejelentették, hogy lesz publikus bétateszt – valamikor 2012-ben. Ne legyen igazunk, mikor azt állítjuk, hogy ez a dátum egyenértékű a sohasem időhatározó jelentésével, sőt a Fallout MMO megjelenése mostantól hivatalosan a világ végét jelenti majd (és akkor a majáknak is igazuk lesz).«

AZT BESZÉLI MÁR...

Önmagában az, hogy a Sony szerint a Playstation jelenlegi, hármas generációja még hosszú évekig kitart, nem jelenti azt, hogy a cég mérnökei nem dolgozhatnak a PS4 tervein. A friss pletykák szerint a japán cég leváltja a Cell processzorokra építő architektúrát, valószínűleg azért, mert a fejlesztők nagy hányada panaszkodott a hardver barátságtalanságára.«

»70%«

Ne lepődjön majd meg senki, amikor a közeljövőben a F.E.A.R. harmadik része uralja a játékos sajtót: bár hivatalosan még semmit sem tudunk, az internet ismét segített. Ezúttal is egy túlságosan szószátyár önéletrajz a pletykák alapja, Joel Cuellar már a második rész DLC-in is dolgozott, és most egy meg nem nevezett projektet adott meg jelenlegi elfoglaltságának.«

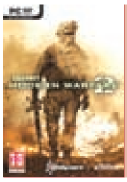
»80%«

Bár nagyon szurkoltunk, az Edge of Twilight végül nem kerül a boltokba – legalábbis a dolgok jelen állása szerint semmiképp sem. Bár a steampunk játékról többször is hírt adtunk, úgy tűnik, hogy nem hoz gyümölcsöt szerkesztőségünk bizalma: a Fuzzyeyes csapata már régóta gondokkal küszködött, de hogy ekkora a baj, azt senki nem sejtette. R.I.P.«

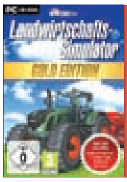
»99%«

TOP 10

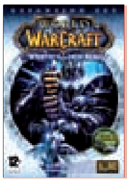
»NÉMETORSZÁG«
01.11 – 01.17



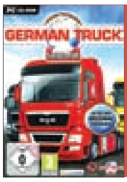
CoD: Modern Warfare 2
Történelmileg bizonyított tény, hogy a német meglehetősen militáns nemzet, így nem meglepő, ha a modern hadviselést is szeretik.
PCG 09.13 »95%«



Landwirtschafts-Simulator
Ami sokkal meglepőbb: a német igazi paraszt és földmunkás nemzet, imádja a kertészkedést kicsiben és nagyban.
PCG XX.XX »XX%«

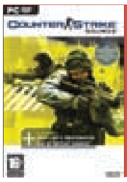


WoW: Wrath of the Lich King
Ha nem traktoron ülnek, akkor hátason lovagolnak a derék dajcsok – persze nagy meglepetés nincs: itt is harcolni kell.
PCG 09.01 »97%«



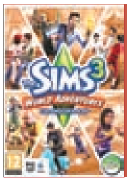
German Truck Simulator
A németek az autóversenyeket is imádják, és mivel Schumacher csak most tervezi a visszatérést, Forma 1 helyett a kamiono a menő.
PCG XX.XX »XX%«

Die Sims 3
Azt gondolná az egyszeri szociológus, hogy itthon az átlag alatti életszínvonal miatt játszanak sokan a Simsszel, pedig nem is.
PCG 09.07 »88%«

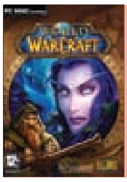


Counter-Strike: Source
Ha valaki játszott már a CS-vel, és tévedt már külföldi szerverre, akkor nem lepődik azon, hogy a CS ilyen jól szerepel a németeknél.
PCG 04.12 »87%«

Dragon Age: Origins
Meglepő, hogy ilyen sokan kergetnek sárkányt virtuálisan, mert azon a bizonyos, Chris-fél DA:O rendezvényen nem volt német csapat.
PCG 09.12 »89%«



Die Sims 3: Reiseabenteuer
Aki első nekifutásra ki tudja mondani a Sims 3 kiegészítőjének alcímét mindenféle németes előképzettség nélkül, az egy zseni.
PCG 10.01 »84%«



World of Warcraft
Ezen az adaton nem nagyon találunk fogást: vajon mi a rákért vesz az átlag német alap WoW-ot? Mi ellen tiltakozik?
PCG 05.03 »91%«

Fussball Manager 10
A foci az a játék, amit huszonketten játszanak, és a végén a németek győznek – ilyen előképzettséggel nem is csoda.
PCG XX.XX »XX%«

WONDERKING

»fejlesztő: Ndoors »kiadó: Ndoors »megjelenés: 2010. Q3

A Battlefield Heroes bebizonyította, hogy az egyszerű, mikrotranzakcióra építő ingyenes játékok is érhetnek el egetrengető sikereket, a játékipar élelmes szereplői pedig nem akarnak kimaradni a jóból – következzen hát az e havi induló ebben a kategóriában. A Wonderking egyszerűségében még az előbb említett online TPS-en is túltesz: dimenzióból összesen kettőt kapunk ugyanis, a készítők szerint a platformerek stílusa legalább anynyira alkalmas a sikerre, mint a bonyolultabb kiépítésű programoké. Az első bejelentkezéskor megalkotjuk majd a karakterünket (harcos, tolvaj, mágus, kósza – említettük már, hogy nem lesz bonyolult a játék), akivel aztán vagy egyedül, vagy másokkal szövetkezve apríthatjuk a gonoszt. A szintlépésekkor határozhatjuk meg, hogy pontosan miben is szeretnénk fejlettek lenni, így rajtunk áll, hogy egy képességre építve hozunk-e létre ütőképes harcost, vagy az arany középúton haladva mindenben képzettek leszünk egy kicsit. A küldetéseken, csatákon és PvP-ütközeteken túl is lesz mit tenni: az időmilliomosok akár bányászhatnak (üdv, kedves kínai farmerek) vagy főzőcskézhetnek is a játékban. Bár az egyes apróságok árait még nem lehet pontosan tudni, az már biztos, hogy lehetőségünk lesz mindenféle extra cucc megvásárlására – lehet például olyan háziállatunk, ami nemcsak követ minket mindenhova, de a harcból is kiveszi a részét «

STARGATE: RESISTANCE

»fejlesztő: Cheyenne Mountain »kiadó: FireSky »megjelenés: 2010 első fele

Bár a FireSky kiadó erősen küzd egy szintén Stargate tematikájú MMO révbe juttatásán, azért csak-csak belevágott egy második játékba is a témában. A Resistance alcímű CsK-program egy csapat alapú online TPS, ahol a földi kommandósok, illetve a Goa'uld katonák között folyó küzdelem epizódjait játszhatjuk majd le többedmagunkkal. A játékosokra az Unreal hármas számú motorja, hat különböző kaszt (katona, kommandós és tudós az emberek, Goa'uld, Jaffa és Ashrak az idegenek oldalán) és három játékmód vár majd, a képek alapján tulajdonképpen elfogadható tálalásban. A fejlesztők természetesen a fegyverek terén is igyekeznek a Stargate-rajongók kedvében járni, így minden olyan puskát, pisztolyt és villanó botot viszontlátunk majd, ami a képernyőn is megjelenik. Téged is idegesítenek az okoskodó földiek? Itt az idő, hogy ráncba szedd őket! «

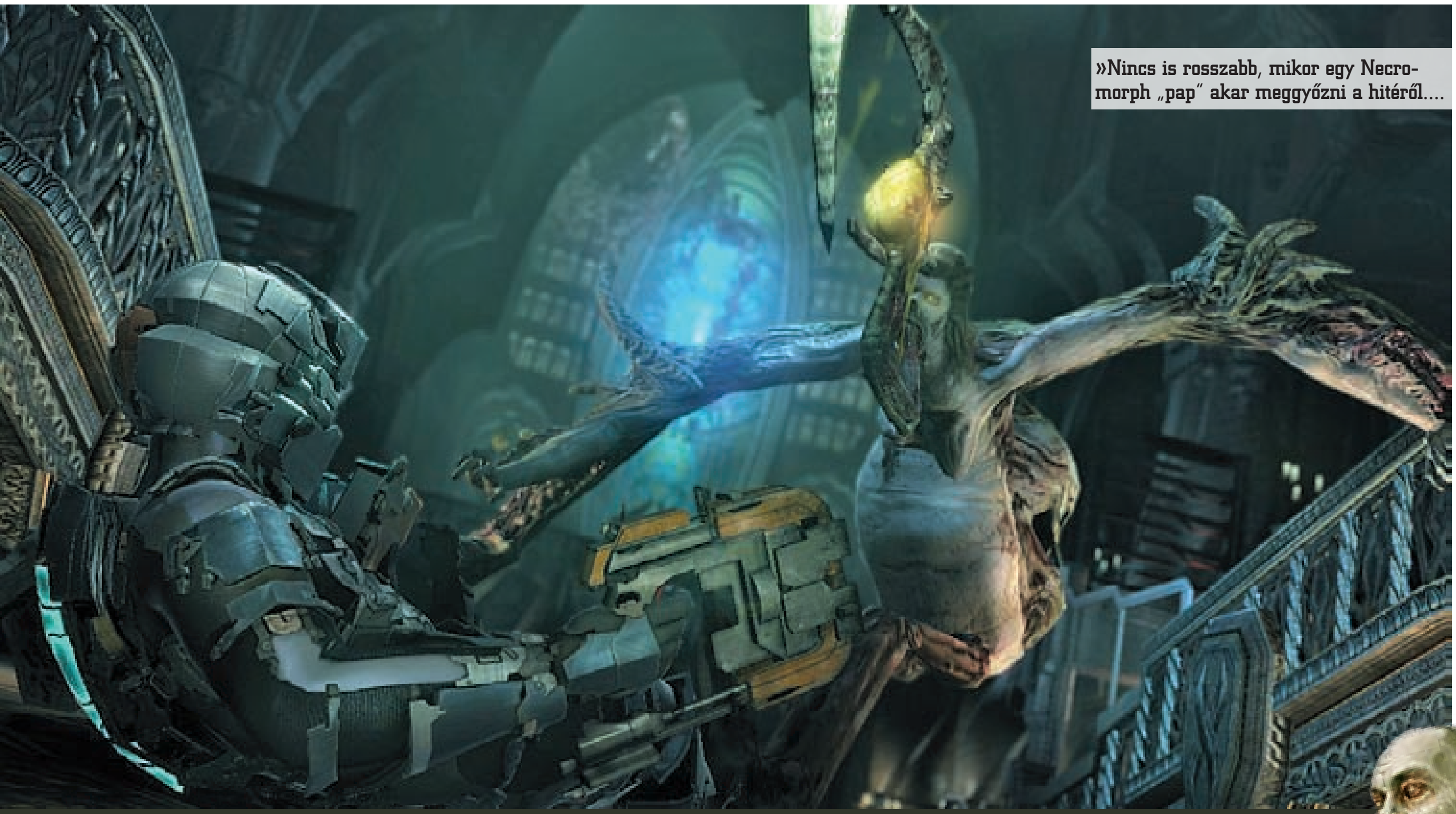
»fejlesztő: Visceral Games »kiadó: Electronic Arts »web: deadspace.ea.com

DEAD SPACE 2

A rettegés második foka

Nagyjából másfél évvel ezelőtt, szinte a semmiből érkezett a Dead Space nevű alkotás, ami igen hosszú idő után tényleg képes volt valódi félelmet ültetni a játékosok szívébe. Főhősünkkel (egy teljesen átlagos szerelővel) az USG Ishimura nevű bányászhajó fedélzetén szembesültünk a Necromorph nevű szörnyek seregével, ám minden előképzettségünk ellenére sikerült túlélnünk a borzalmakat. A rémálomnak azonban még nincs vége, hiszen hősünk, Isaac, egy kórházban ébredve ismét kénytelen lesz szembenézni a rettenettel…

írta» BATE



»Nincs is rosszabb, mikor egy Necro-morph „pap” akar meggyőzni a hitéről....

Három év, három hosszú év telt el Isaac Clarke számára, mióta az USG Ishimura fedélzetén ráakadt az ismert univerzum egyik legveszélyesebb titkára. Isaac egyszerű szerelőként – szerelme iránti aggodalomból – érkezett a váratlanul némaságba burkolózó bányászhajó fedélzetére, ahol azzal szembesült, hogy a hajó által éppen kibányászott bolygó felszínén talált idegen eszköz, a „Red Marker” mindenkit gyilkos hajlamú, torz, zombiszerű lénynyé, Necromorph-fá változtatott. Attól a pillanattól, hogy Isaac az Ishimurára tette a lábát, az élete rémálommá változott, s hiába élte túl a hajó összes rettenetét, s pusztította el a rejtélyes, mutációt okozó obeliszket, a megpróbáltatásai ezzel még korántsem értek véget, hiszen belátható időn belül érkezik a Dead Space második része, melynek keretében ismét a hányatott sorsú szerelőt irányítva kell feldarabolnunk több száz mutálódott rettenetet...

HOGY VOLT?

A nagyjából másfél éve megjelent Dead Space egyike volt a 2008-as év legjobb játékainak, köszönhetően annak, hogy olyan hatással volt a játékosok jó részére, amire horrorprogram már igen régen volt képes: megfagyasztotta a vért az ereinkben. A program emléke még most is élénken él bennünk, ahogy az egyszeri szerelő bőrébe bújva igyekszünk túlélni a történet által ránk szabott borzalmakat. A játék atmoszférája már az első percekben a torkunkat szorította, és nem eresztette egészen a vége képernyőig. Minden mozdulatunkat a félelem járta át, aggódtunk, hogy mi várhat ránk az ajtók mögött, és a sötét helyszíneken körbe-körbe rángattuk a karakterünket, mert sosem tudhattuk, hogy melyik sarokból ugrik ránk egy vérszomjas szörnyeteg. Isaacet irányítva kiszolgáltatottnak, esendőnek, nagyon is halandónak éreztük magunkat, és minden egyes méteren számon tartottuk a fegyvereinkben lévő muníciót, abban bízva, hogy elég lesz a következő támadás visszaverésére. Ezért volt a maga nemében zseniális a Dead Space, mert olyan hátborzongató játékélménnyel ajándékozott meg minket, amire csak nagyon ritkán akad példa. Ennek köszönhető az a hatalmas várakozás, ami a folytatás érkezését övezi. Aggódni azonban nincs okunk, ugyanis a Redwood Shoresból Visceral Gamesszé alakult fejlesztőcsapat munkáját látva nincsenek kétségeink afelől, hogy a folytatás képes lesz rátenni az első rész élményére még egy lapáttal...

Isaac második alkalommal találkozik a Necromorphokkal...

RÉGI ISMERŐS?

Ami nekünk csak másfél év volt, az Isaac számára három, ennyi idő elteltével veszi fel a folytatás a fonalat, méghozzá egy Sprawl névre hallgató városkomplexumban, amely a Szaturnusz gyűrűjében kapott helyet. A sokat látott szerelő felett egy kórházban vehetjük át az irányítást, ám kezdetben vajmi keveset tudunk arról, hogy pontosan mi is történt hősünkkel az elmúlt három esztendőben. A „múlt” komoly részét képezi majd a ránk váró játék történetének, éppen ezért a fejlesztők a program ezen részéről bölcsen hallgatnak, csupán annyi információt sikerült kideríteni, hogy az egyelőre homályba vesző időszak nem telt eseménytelenül, és Isaac lényegében egy missziót folytat, hogy az Ishimurán tapasztaltak nehogy újra megtörténhessenek. Nem titok, hogy a kormányzat és a Church of Unitology továbbra is komoly érdeklődést mutat a „Marker” titka iránt, és semmitől nem riadnak vissza, hogy megfejtsék azt – Isaac pedig vélhetően ennek

»MI LETT VELED ISHIMURA?

AVAGY VISZONTLÁTJUK-E MÉG A BALSORSÚ BÁNYÁSZHAJÓT?

Az első rész végén ugye elmenekülünk az Ishimura által bányászott planétáról, és nem derül ki számunkra, hogy ezt követően mi történik a halálhajóval. A fejlesztők a kérdésünkre, hogy viszontlátjuk-e a bányászhajót, nem voltak hajlandóak válaszolni, de az interneten fellelhető információk szerint külföldi újságírók birtokában van egy olyan artwork, amely egy dokkállomást ábrázol, amelyben egy, az Ishimurára igencsak hasonlító hajó állomásozik. Szóval ne lepődjünk meg, ha vissza kell térnünk a fedélzetre...«

»HASZNÁLD A TERET!«

A Dead Space második részében sokkal nagyobb szerep jut a környezetnek, de nemcsak a mindenféle tereptárgyakkal tudjuk majd aprítani az ellent, hanem okos taktikával akár egyszerre több ránk támadó Necromorphot is likvidálhatunk.

Ebben a jelenetben például egyszerre három Necromorph támad ránk, és annak az esélye, hogy időben elkaszáljuk mind a hármat, meglehetősen alacsony. Éppen ezért érdemes a velünk szemben lévő ablakra célozni, és elsütni a fegyvert...

A lövésünktől az ablak kitörik, és a légnyomás és a vákuum (mert odakinn nincs légkör) minden mozdíthatót elkezd kiszippantani a szobából, beleértve a ránk támadó szörnyeket is. Persze mi sem vagyunk biztonságban, a fizika törvényei ránk is vonatkoznak.

Ha tehát nem szeretnénk, hogy mi is odakinn végezzük, akkor igencsak résen kell lennünk. Hogy a váratlan halál ne következzen be, meg kell várnunk, míg az ellenfelek kiszállnak az ablakon, majd az ablak feletti vörös kijelzőt becélozni, s ha eltaláljuk, akkor egy fémlemez lezárja az abalakot.

próbálja útját állni. Na de akkor mit keres egy kórházban? Konkrét válaszunk nincs, de ne felejtsük el, hogy a „Marker" valamiképp megbomlasztotta a közelébe kerülők elméjét, s mivel Isaac is rengeteg időt töltött a rejtélyes obeliszk körül, a hatás őt sem kerülte el. Ennek köszönhetően hősünk érzékelése és ítélőképessége már nem a régi, s bizony megesik, hogy nehezen különbözteti meg a valóságot a hallucinációtól – ez a karakterünket nézve nem túl pozitív fejlemény, de a játékmenet tekintetében egészen új távlatokat nyit, ennek köszönhetően még rémisztőbb helyzetekbe kerülhetünk, mint korábban, s ez olyan változás, amit minden Dead Space rajongó bizonyosan nagy örömmel fogad majd.

Isaac azonban nemcsak a mentális egészség, de a habitus terén is változott az első rész óta. Ha visszaemlékszünk, a hörgésen és mély lélegzetvételeken kívül semmit nem hallhattunk tőle, szó nélkül teljesítette a számára kirótt feladatokat, még csak a vonásait sem ismerjük, hiszen arcát mindvégig a szerelőpáncél maszkja takarta. A folytatásban mindez megváltozik, és nemcsak a vonásai válnak majd láthatóvá, de Isaac a hangját is hallatni fogja, méghozzá nem is akárhogy. Ne feledjük, ő az egyetlen ember az ismert univerzumban, aki túlélte a Necromorphokkal való találkozást, tehát csupán ő rendelkezik tapasztalattal a torz lények likvidálását illetően. Amíg az Ishimurán ő követte a mások által kiadott parancsokat, a folytatásban mintegy „veteránként" már ő veszi át az irányító szerepet, és ő lesz az, aki a káosz elszabadultát követően irányt mutat a túlélőknek. Merthogy a káosz elszabadul, s ezúttal nem csupán egy űrhajó, hanem egy egész város válik majd a Necromorphok halálos játszóterévé.

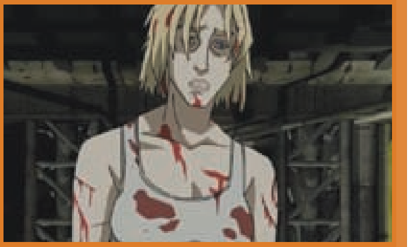
BORZALMAK VÁROSA

Bár az első részben sem lehetett panaszunk a helyszín változatosságára, azért egy város sokkal nagyobb lehetőségeket rejt, mint egyetlen űrhajó. Persze a környezet nemcsak abban fog különbözni, hogy ezúttal lehetőségünk lesz eljutni iskolákba, plázába, templomba, a szegény-, gazdag-, illetve a „kormányzati negyedbe", hanem abban is, hogy részesei leszünk a város átalakulásának. Amíg a Dead Space-ben már egy lényegében „halott" környezet volt, mire megérkeztünk oda, a Sprawl ezzel ellentétben kezdetben egy teljesen normális hely, és mi ott leszünk az első pillanatban, mikor elszabadul a Necromorph „vírus", és gyakorlatilag a szemünk láttára fog lezajlani az a folyamat, aminek az Ishimurán csak a végkifejletét tapasztaltuk. Az elharapódzó események lekövetése mellett az új helyszín másik nagy újítása, hogy ezúttal sokkal nagyobb interakcióba bocsátkozhatunk a környezetünkkel, mint az előző epizód esetében. A helyszínek berendezési tárgyai amortizálódni fognak, ami nemcsak a látvány szempontjából lesz jelentős, hanem azért is, mert az eredeti helyükről leválasztott elemek (ajtók, ablakok), és szétzúzott tárgyak (asztal, szék, üveg) fegyverként lesznek alkalmazhatóak az ellen-

»A Necromorph-fá vedlett gyermekekkel „játszani" nem túl egészséges.

»FOREVER LOVE«

Isaac az első részből egyetlen okból vállalja el az utat az Ishimurára: a szerelme is a fedélzeten van, és aggódik, mivel semmilyen életjel nem érkezik a legénységtől. A hajót végigjárva nem leljük meg a barátnőnket, és a befejezés hallucinációktól terhes befejezése arra utal, hogy Nicole nem élte túl az Ishimura borzalmait. De vajon tényleg így van? A Dead Space 2-ből ez is ki fog derülni...«



feleinkkel szemben. Emlékszünk még, hogy Isaac a felszerelésének hála képes volt a telekinézisre, tehát mozgatni tudta a tárgyakat maga körül. Ez az opció a második részben is a rendelkezésünkre áll majd, de a módosított irányításnak köszönhetően jóval egyszerűbb és kezelhetőbb formában, mint az első rész esetében, így a harc hevében könnyedén mozgásba hozhatjuk majd a földre hullott dolgokat, hogy azzal lassítsuk, illetve likvidáljuk a ránk törő mutáns teremtményeket. Érdemes megemlíteni azt is, hogy bár városról beszélünk, a Sprawl nem egy légkörrel rendelkező bolygón kapott helyet, így védőruha nélkül nincs szabad kijárás az épületekből. Ezt a tényt – akárcsak a küzdelmek során szétforgácsolódott berendezést – majd a javunkra is fordíthatjuk, ugyanis ha a megfelelő időben szétlőjjük az épületek ablakait, akkor a nyomáskülönbség és a vákuum azonnal kisöpri a szobát, beleértve ebbe a ránk támadó szörnyeket, és persze saját magunkat is, ha éppen nem vagyunk résen.

MIT ÉR A SZERELŐ MEGFELELŐ ESZKÖZ NÉLKÜL?

A Dead Space egyik kiváló eleme volt, hogy nem „valódi" fegyvereket adott a játékos karakter kezébe (mit is kezdett volna azokkal egy szerelő?), hanem futurisztikus szerszámokat, amelyek kiválóan alkalmasak voltak a Necromorphok szeletelésére – ne feledjétek, a mutánsok csak akkor halálloznak el, ha lenyessük róluk a végtagjaikat. A tendencia a második részben is folytatódik, megkapjuk az első rész kedvelt eszközeit (ide nekünk a plazmavágót), de természetesen nem maradunk újabb halálosztó alkalmatosságok nélkül. Mindenképpen említést érdemel a Dead Space 2 egyik legérdekesebb „fegyvere", a javelin gun, az eszköz, amely egy hatalmas rudat lő ki magából. Ezzel egyrészt jó pár másodperc erejéig megfékezhetünk egy ránk törő ellenfelet, illetve ha ügyesen taktikázunk, akkor a „szerencsétlen" lényt felszögezhetjük vele a falra, majd ha ezzel megvagyunk, akkor eldönthetjük, hogy miképp is végzünk a frissen felnyársalt áldozattal. Válthatunk a plazmavágóra, hogy precízen levágjuk a végtagokat, illetve dönthetünk a javelin gun másodlagos funkciója mellett, amely hatalmas töltést vezet a kilőtt dárdába, minek hatására az ellenfelünk vagy megsül, vagy felrobban. Folytatásról lévén szó, nem csak a mi repertoárunk bővül, de az ellenünk támadásba induló lények felhozatala is megváltozik, sőt, nemcsak mások, de okosabbak is lesznek a ránk törő

...ám ezúttal már teljes mértékben fel van készülve rájuk.

»AZ EGYHÁZZAL CSAK A BAJ VAN«

Az Unitológusok egyháza már az első részben is felbukkant, ám a második epizódban még nagyobb szerepet kapnak (még egy templomukba is ellátogatunk). Magát az egyházat egyébként Michael Altman alapította, 200 évvel a Dead Space eseményei előtt – az Unitológusokat az első, az Altman által a Földön felfedezett Marker hívta életre. Altman szerint a Marker egy isteni jel, amely az emberek számára megmutatja az utat a halál utáni életbe.

»A körbe-körbe tekintgetés a második részben is életet menthet. A miénket.

»A Dead Space-ből több mint kétmillió példányt értékesített az Electronic Arts, így nem csoda, hogy két évvel az első rész után megjelenik majd a folytatás is.«

Necromorphok. Az apró, egykori gyermekekből átalakult, végtagjaik helyén hatalmas karmokkal rendelkező lények például egymagukban könnyű prédák lennének számunkra, éppen ezért mindig csoportosan fognak ránk támadni, akár egyszerre fél tucat, ezzel téve kihívássá a harcot. Aztán ott lesznek a Stalkerek is, a fürge, falon-plafonon közlekedő szörnyek, akik szintén nem egymagukban vadásznak, hanem sajátos cselt alkalmazva igyekeznek majd minket csapdába csalni: hol itt bukkan fel az egyikük, hol amott, s ha nem figyelünk, akkor szépen bevezetnek minket a fészkükbe, ahol a nagy tömeg majd könnyedén maga alá gyűr majd. Ezeket a rémségeket nem is lehet majd hagyományos fegyverrel lekaszálni, hiszen ahhoz túl gyorsak lesznek, ellenben az ügyesen elszórt mozgásérzékeny aknáinkra már rácsalhatjuk őket, így vetve véget az életüknek.

ÚJ UTAKON, DE A RÉGI HANGULATBAN

Az első rész talán egyetlen kifogásolható eleme az volt, hogy a ránk szabott küldetések nem voltak túl fantáziadúsak: menj ide, hozd el azt, öld meg ezt, cseréld ki, keresd meg, gyere vissza. Ahogy azt már említettük, ezúttal Isaac lesz az, aki a feladatokat osztogatja, ám ez nem azt jelenti, hogy tétlenül fogja nézni, ahogy zajlanak körülötte az események. Természetesen hősünk is aktív szereplője lesz a történéseknek, azonban ha most egy problémával találja szemben magát, akkor nem lesz senki, hogy a rádión megoldja a gondot, hanem saját magunknak kell majd rájönnünk, hogy például egy gép miért nem működik, meg kell találnia a probléma forrását, illetve ki kell találnia, hogy miképp tudná esetleg helyettesíteni a számára szükséges eszközt. Isaac tehát már nemcsak egy báb lesz, akit ide-oda küldözgetnek, hanem az agy, a vezető, akinek át kell hidalnia a felmerülő akadályokat – szóval nekünk, a játékosoknak lesz dolgunk bőven, és ez szintén nem az a felállás, amitől lefelé görbülne a szánk széle.

A leírtakból jól látszik, hogy hősünk valamivel rátermettebb lesz, mint az előző részben, de a fejlesztők ígérete szerint ezt korántsem jelenti azt, hogy a Dead Space 2 atmoszférája változna az első részhez képest. Bár Isaac jóval nagyobb

»ISAAC LEGJOBB BARÁTJA: A PÁNCÉL«

A Dead Space egyik legjobb eleme az Isaac testét védő páncél volt, amely egyrészt eszméletlenül jól nézett ki, másrészt fejleszthető volt. Természetesen a páncél a második részben is fontos szerepet kap, és a változások nem kerülték el a testünket védő szerkezetet sem.

SISAK: A második részben Isaac már hallatja a hangját, és az arcát sem csak a játék utolsó tíz másodpercében fogjuk látni, hiszen számtalan alkalom lesz, mikor valamilyen beszélgetésbe bonyolódunk a túlélőkkel. Ilyenkor a sisak frontrésze kettéválik, és látni engedi majd az arcunkat.

CSIZMA: A Dead Space első részében ha zéró gravitációs pályákon mozogtunk, csak arra volt lehetőségünk, hogy függőleges ugrásokat végezzünk. Ennek most vége, ugyanis a csizmánkban fúvókák kaptak helyet, így végre manőverezni is tudunk majd a légüres térben.

SEGÉDSZÁRNYAK: A páncélunk ezen elemei a légüres térben való navigálást fogják elősegíteni, habár mi még nem pontosan értjük, hogy ha nincs gravitáció és levegő, akkor miképp is fognak működni a „szárnyak", hiszen nincs felhajtóerő.

PÁNCÉLTEST: Az előző részben csak sima szerelőpáncélunk volt, az új azonban már harci eszköz, így a Necromorphok jóval nehezebben tudnak majd kettészelni minket.

»DEAD SPACE, NEM CSAK A MONITOROKON

AVAGY A FRANCHISE ISMÉT ELLÁTOGAT MÁS TERÜLETEKRE IS

A Dead Space név nemcsak a játékvilágban cseng ismerősen, de az első rész megjelenésekor szélesebb rétegek számára is bemutatásra került az univerzum. A videojátékkal szinte egy időben jelent meg a képregényváltozat, és egy animációs film is, amelyek tovább bővítették az Ishimurán történt tragédiával kapcsolatos ismereteinket. Később egy Wii-s változat is készült a játékból, és a fejlesztők, illetve az EA a második rész kapcsán sem zárkóznak el attól, hogy az első részhez hasonlóan más területeken is jelentkezzenek Dead Space történetekkel.«

»DEAD SPACE DÍJESŐ«

A Dead Space-t nemcsak a játékosok, a sajtó is imádta, a megjelenést követően magas értékeléseket kapott (PC Guru 08/11 – 95%), és számos díjat sepert be, többek között megkapta a legjobb új szellemi tulajdon címet (ami nagyjából annyit jelent, hogy 2008-ban ez volt a legjobb „nem folytatás"), egyes sajtóorgánumok a legjobb dizájn és atmoszféra díját osztották a játékra, és számos nyomtatott és internetes magazin éltette a játékban felcsendülő hangokat és effekteket. A Best of 2008 összeállításában a PC Guru is megemlékezett a Dead Space-ről, szerkesztőségünk a legjobb TPS és a legjobb magyarítás díjjal jutalmazta a programot, de a játék nagy eséllyel indult nálunk a 2008 legjobb játéka címért is (amit végül a Fallout 3 happolt el előle).

»És természetesen nem maradnak ki az antigravitációs pályák sem...

tapasztalattal vesz majd részt a Necromorphok elleni harcban, az új helyszín, az új kihívások ugyanúgy gerjeszteni fogják a reménytelenséget, a kilátástalanságot és a félelmet, ahogy az első részben. Ha pedig ehhez még hozzátesszük azt is, hogy a mentálisan sérült Isaac olykor még hallucinálni is kezdhet, akkor szinte biztosak lehetünk abban, hogy nem lesz egyetlen olyan pillanat sem a játékban, mikor biztonságban éreznénk magunkat – ennél többet pedig egyetlen Dead Space rajongó sem kívánhat magának.

EGYEDÜL A SÖTÉTBEN?

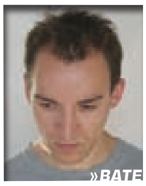
Manapság egy játék kapcsán az azonnal felmerülő kérdések egyike, hogy lesz-e kooperatív mód, illetve valamilyen multiplayer rész. Az már szinte biztos, hogy a Dead Space 2 kampányát csakis egymagunkban játszhatjuk végig (ami részünkről egyáltalán nem negatív tényező, hiszen rögtön tovatűnne az egyedi hangulat, ha valaki folyton fedezné a hátunkat...), ám arra a kérdésre, hogy lesz-e valamilyen többjátékos mód, még nincs határozott válasz, így könnyen előfordulhat, hogy a Visceral Games a második részbe már beleépít valamilyen online módot, ahol többedmagunkkal szállhatunk majd szembe a Necromorphokkal. Sőt, azt sem tartjuk kizártnak, hogy a Left 4 Dead mintájára kapunk egy olyan játékmódot, ahol emberek vehetik majd át az irányítást a szörnyek felett, és indulhatnak a szerelőként tevékenykedő másik „frakció" ellen. Mindez persze csak a ráadás, hiszen a Dead Space ereje mindenképpen a szóló kampányban lesz, és nagyon úgy tűnik, hogy a játék fejlesztői ezúttal sem fognak hibázni. Ami tovább növeli a pozitív hozzáállásunkat, az a tény, hogy a kérdésre, miszerint mikor fog megjelenni a játék, sem a kiadó, sem a fejlesztők nem tudnak még konkrétan válaszolni, tehát ott van a levegőben a „when it's done", ami esetünkben csupán annyit tesz, hogy a Visceral Games nagy valószínűséggel csak akkor fogja kiengedni a kezei közül a játékot, hogyha az már tényleg tökéletesre csiszolt állapotban van. Bízunk benne, hogy mindez még idén be fog következni, szebb karácsonyi ajándékot el sem tudnánk képzelni ennél az Electronic Artstól, de ha mégsem lesz Dead Space 2 2010-ben, akkor sem fogjuk lógatni az orrunkat, hiszen tudni fogjuk, hogy a játék még készül, és érdemes várni rá, hiszen a jófajta rettegés egy egészen új foka van alakulóban. «

»Minden sarok valamilyen veszélyt rejt, minden mozdulaton az életünk múlhat.

MŰFAJ»	»Akcióhorror
MEGJELENÉS»	»TBA
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1811

»A kiváló első rész után érkezik egy még-még-még folytatás, ami a jelek szerint semmit nem fog veszteni az első rész zseniális atmoszférájából. Már most imádjuk...



»BATE

PRO »Új helyszín, új szörnyek, új fegyverek, de megmarad a régi kihívás és rettegés...

KONTRA »Csak nehogy a fejlesztők a „sokat akar a szarka, de nem bírja a farka" hibába essenek...

»fejlesztő: BioWare »kiadó: Electronic Arts »web: dragonage.bioware.com

Az ördög nem alszik

A tavalyi év legjobb PC-s szerepjátéka a Dragon Age: Vérvonalak volt, ami bár nem újította meg a műfajt, kielégítette a nívós RPG-kre éhes közönséget. A letölthető tartalmak azóta is folynak, mint csapból a víz, s a BioWare a régi szokásokhoz visszanyúlva egy valódi kiegészítést is kiad.

írta» CHOCHO

Emlékszem, milyen diadalittas érzés volt, mikor a Dragon Age: Vérvonalak befejezése után végigolvastam a játék utáni eseményeket összefoglaló szövegeket. Akkor és ott úgy éreztem, hogy ez a világ még millió el nem mesélt kalandot tartogat, de azt álmomban sem gondoltam volna, hogy ilyen hamar visszatérhetünk Ferelden földjeire, ráadásul egy, a DLC-k korában majdnem kihalt műfaj, a kiegészítő lemez keretein belül. Márpedig ez a helyzet, ugyanis az Awakening ízig-vérig folytatás, ami megannyi játékórát, egy új kalandot, és egy minden eddiginél elszántabb – emlékezetesebb? – nemezist foglal majd magában. Ideje lesz tehát felébrednünk édes álmainkból, melyek a Veszedelem dicső visszaveréséről szólnak, hisz nem minden az, aminek látszik, és a világ még csak most szembesül a valódi rettenettel.

A VILÁG VÉGE CSAK A KEZDET VOLT

Az Awakening története a Vérvonalakat alig pár hónappal követi, így a Veszedelem nyomai még mindig kísértenek Fereldenben. Az emberek nem indulnak nagyobb utazásokra, az újjáépítések sem értek még véget, és a Szürke kamarások rendje is alig szerveződött újra. Az Awakeningben is a rend egy parancsnokát fogjuk alakítani, akinek feladata épp az, hogy eme kaotikus állapotokat barátságosabbá tegye. Első utunk Amaranthine-be vezet majd, egy eddig még be nem mutatott helyszínre, ahol is keserűen szembesülünk vele, hogy bár a Veszedelmet legyőztük, és a Vezérdémon halott, az éjfattyak nem húzódtak vissza a Mélyutakra, hanem a felszínen portyáznak, mi több, sereget toboroznak. Szól még a fáma egy eddig sosem látott teremtményről is, egy éjfattyúról, aki nem elég, hogy romlott, mint a kéthetes májkrém, de még gondolkodik és beszél is. A csak simán Architectnek (ez szabad fordításban építészt jelent) nevezett karakterről egyelőre nem sokat tudni, de a nemsokára magyarul is megjelenő második Dragon Age könyvben, a The Callingban van néhány utalás a szereplő múltjára, így akik ráteszik a mancsukat a regényre, kicsit okosabbak lesznek az első végigjátszáskor. Architect bár intelligens, tevékenysége nem a Háború és béke olvasgatásában merül ki. Szilárd elképzelései vannak egy újabb, emberiség elleni hadjáratról, s mivel elszántsága nem ismer határokat, nincs más lehetőség, mint megpróbálni megállítani, mielőtt a már így is legyengült országot újabb élőholt-támadás éri.

»Jó látni, hogy a sárkányok továbbra is fontos szereplők maradnak

ÉBRESSZÜK A MENTETT ÁLLÁSOKAT!

Az Awakening története ugyan nem irodalmi Nobel-gyanús, de határozottan érdekes felvetéssel kezd, hisz a szó szerint gonosz elmével bíró Architect kellően felcsigázhatja a játékosokat. Mindez persze mit sem érne, ha a BioWare nem dolgozna ki egy csomó finom újdonságot az alapjáték mellé, ám szerencsére ezekből is kijut bőséggel. Már rögtön a játék elején el kell döntenünk, hogy új karakterrel vágunk-e neki az ébresztésnek, vagy visszatöltjük a Vérvonalak legutolsó mentett állását, és az ottani hősünkkel vágunk rendet az ismeretlen földeken.

»A REJTETT IGAZSÁG

AZ ELORZOTT TRÓN TÖRTÉNETE

A DA: Vérvonalak tesztben azt írtam, hogy a David Gaider által jegyzett kötetek nem várhatók magyarul. Erre rácáfolt a hazai – megjegyzem, meglepő – megjelenés, így ma már bárki nekieshet az első regénynek. A történet során a Vérvonalakban csak nagy múltú hősként emlegetett Maric király felemelkedésébe, és az Orléz birodalom fereldeni megszállásába nyerhetünk bepillantást, valamint egyik játékbeli ellenségünk, Loghain is olyan színben tűnik fel, hogy hamar elfeledkezünk a vele szemben érzett ellenszenvünkről.«

»A SÁRKÁNY JÖVŐJE«

A Vérvonalakat már a megjelenésekor elárasztották a letölthető tartalmak. Az invázió azóta is tart, a cikk írásának pillanatában az épp késésben lévő Return to Ostagar DLC-re várunk. Mindez viszont még csak a jéghegy csúcsa, hisz a tény, hogy az EA az internetes tartalmakról visszatért egy lemezes kiegészítő kiadásához, azt sugallja, hogy a cégnek (és természetesen a BioWare-nek) hosszú távú tervei vannak a Dragon Age-dzsel. Elképzelhető, hogy nem az Awakening lesz az utolsó küldetéslemez, de ha mégis, akkor számíthatunk rá, hogy jön a fő játék folytatása, hisz a világ, amit a készítők teremtettek, nem csak Fereldenből áll. Orléziát például, a nagy, konkurens birodalmat keletről még nem is láttuk, és szerintünk az EA nem hagyna ki egy ilyen ziccert.«

»Csipkerózsika száz év elteltével ébred, nem csoda, ha zabos kicsit.

Amennyiben az előző döntés mellett tesszük le a voksunkat, egy 20-as szint körüli (a fejlesztők még nem döntötték el, mennyi is lesz pontosan a kezdőszint, de 17-20 között gondolkodnak) Szürke kamarás kerül a kezünkbe, akinek múltja már fix, vagyis a Vérvonalak oly sokat hirdetett újdonsága ezúttal nem kap szerepet. Ennek ellenére érdekes lesz egy már meglehetősen erős karakterrel háborúba menni, főleg, hogy az új szinthatár valahol 30 körül alakul, így biztosítva, hogy a legügyesebbeknek is legyen hova fejlődniük. Ha viszont egy régi hőssel térünk vissza, sok dolog teljesen máshogy alakul majd, attól függően, hogy mit hogyan csináltunk vele a Vérvonalakban. Ha például egy nemesemberrel játszottunk, és vele is kezdjük el a kiegészítőt, akkor az alapjátékban lezajlott dialógusok és események jelentősen befolyásolják majd a helyszínek állapotát és a többi szereplő velünk szembeni viszonyát, beleértve családunkat, akik közül már csak kevesen vannak életben. Így történik ez az elfekkel és a törpékkel is, míg egy új karakterrel a háttér alapállapotban jelenik meg. Vagyis míg a Vérvonalak erőssége a sok előtörténet volt, addig itt pont azok következményei állnak majd a középpontban, kíváncsivá téve, hogy egyes karaktereinkkel mennyiben lesz más az Awakening. S lőn, máris megkapjuk a végtelen újrajátszhatósági értéket. Sok lesz a visszatérő szereplő és a beszélgetések is gyakran utalnak majd vissza, ám ennek ellenére a fejlesztők ígérik, hogy az is érteni fogja az Awakeninget, aki sosem játszotta végig a Vérvonalakat. Akárhogy is döntsünk, azon nem változtathatunk, hogy régi bajtársaink mind saját útjukat járják már, így a kiegészítőben csakis eddig még be nem mutatkozott szereplőket állíthatunk magunk mellé. Róluk azon felül, hogy a Vérvonalak társkaraktereit is megalkotó író felel értük, és hogy „legalább anynyira hasonlítanak a régiekre, mint amennyire eltérnek azoktól", semmit sem tudunk, de ez talán már elég garancia is lehet az izgalmas személyiségekre. Az mindenesetre furdalja az oldalam, hogy mi lett a nagyszájú Morrigannel – remélem, hogy valami utalás jut rá is.

A JÓT VAGY A ROSSZAT?

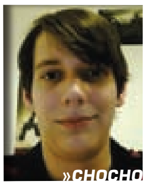
A Dragon Age: Vérvonalak egyik ütőkártyája az volt, hogy folyton választások elé állított bennünket. Ilyesmit már láttunk korábban is, de itt már nemcsak szélsőséges esetekkel találkozhattunk (á la KOTOR), hanem voltak köztes, esetleg jónak tűnő, ám mégsem egészen pozitív végkifejletek is. Ez nemcsak a szavatosságot nyújtotta meg, de fenntartotta az érzést, hogy egy valódi világban cselekszünk valódi emberekkel szemben. A sikerre való tekintettel tehát a morális rendszer még erősebben domborul majd ki az Awakeningben, sőt, ha régi játékmentéstől folytatjuk a Veszedelem megállítását, az is fontos lesz, hogy ki van a trónon, vagy hogy miként halt meg a Vezérdémon. A lehetőségek további tágulásának hála a rövidebb játékidő (hisz ez csak egy kiegészítő, ugye) ismét eléri, hogy bármikor elkezdhessük elölről, és erre a bemutató videóból áradó atmoszféra is csak rátesz egy lapáttal. Ha már hangulat, akkor érdemes a látványról is szólni, ami értelemszerűen nem változik sokat, de az új helyszínek épp eleget tesznek a változatosság érdekében. A korábban kihalt városok is újra életre kelhetnek (Ostagar, Redcliffe), és talán több hatalmas sárkány is kijut majd, mert valljuk be, a Dragon Age cím több fenevadat sejtet, mint amennyi a Vérvonalakban volt. Akárhogy is, a megjelenés vészesen közel, hisz március 16-án már rohanhatunk is a boltba az Awakening dobozos változatáért (persze lesz letölthető kiadás is), úgyhogy tessék jól kialudni magunkat, mert tavasszal erősen fel fog rázni minket a BioWare.«

»Azért erre ébredni nem lenne kellemes: lesz itt mit takarítani...

MŰFAJ»	»RPG
MEGJELENÉS»	»2010. 03
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/1858

»A DA: Vérvonalak elvarázsolta a szkeptikus szerkesztőséget, és minden bizonnyal az Awakening is erre hajt. Ha nem üt be valami katasztrófa a BioWare-nél, kezdhetünk tartalékolni márciusra.



»CHOCHO

PRO »Minden, amit szerettünk a Dragon Age-ben, és még egy csomó újdonság.

KONTRA »Reméljük, az új szereplők is elég érdekesek lesznek.

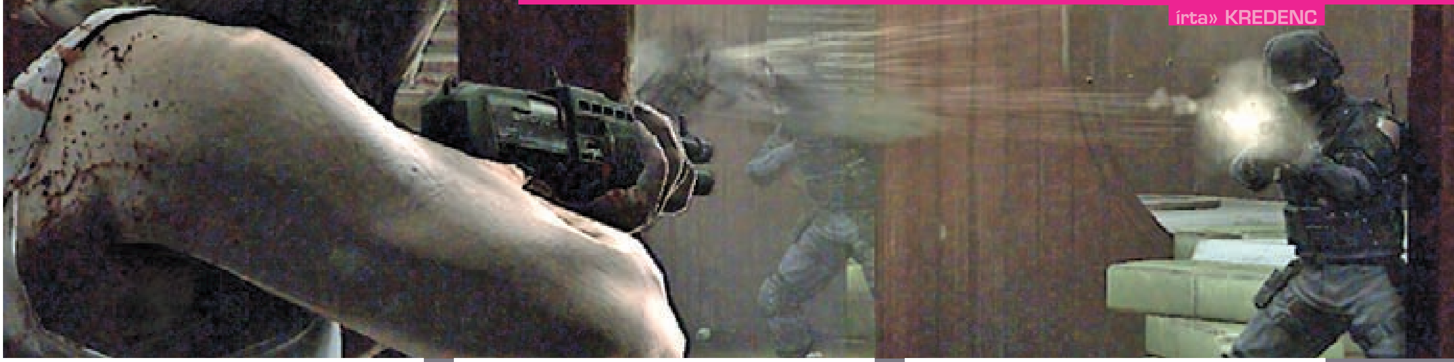
»fejlesztő: IO Interactive »kiadó: Square Enyx Europe »web: kaneandlynch.com

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

Közszemlén egy őrült videonaplója

Ha egy szívünknek kedves csapat kér feloldozást és még egy esélyt, hajlamosak vagyunk megadni neki, főleg, ha előző botlását nem csak önmagának köszönhette...

írta» KREDENC



Vannak játékok, amelyek miatt az ember szinte tehetetlen dühöt érez a játékipar egyes ostoba döntéseket hozó szereplői iránt – számomra ilyen a Kane and Lynch első része. Az akkor már épp a hasonló húzásai miatt leszálló ágban lévő Eidos elkövette ugyanazt a merényletet, amellyel megroppantotta az egykor virágzó Tomb Raider franchise-t is (Angel of Darkness, ugyebár): azzal az indokkal, hogy a címnek meg kell jelennie a karácsonyi kínálatban, gyakorlatilag erős béta állapotban dobta piacra a játékot (hogy lássátok, hogy ez mennyire elcseszett gondolat volt, hadd írjam ide azt is, milyen vetélytársakkal kellett volna felvennie a harcot: a windowsos Gears of War, a CoD4, az UT3, a Crysis, vagy konzolon a Halo 3 és az Uncharted... – csoda, hogy ezek után csődbe mentek?). Az emlegetett dühöt épp azért éreztük, mert az IO Interactive kreatívjai hollywoodi minőségű forgatókönyvet írtak (hozzáteszem, ebben mindig is jók voltak, a skandináv térségből híresen jó mesélők származnak Andersentől Ragnar Tornquistig [Lost Journey] és vissza), megalkották a játékipar történelmének egyik (ha nem „a") legjobb karakterpárosát, és úgy összességében egy igazán emlékezetes pillanatokkal, remek hangulattal megáldott akciócímet hoztak össze – illetve hoztak volna össze, ha hagyják őket...

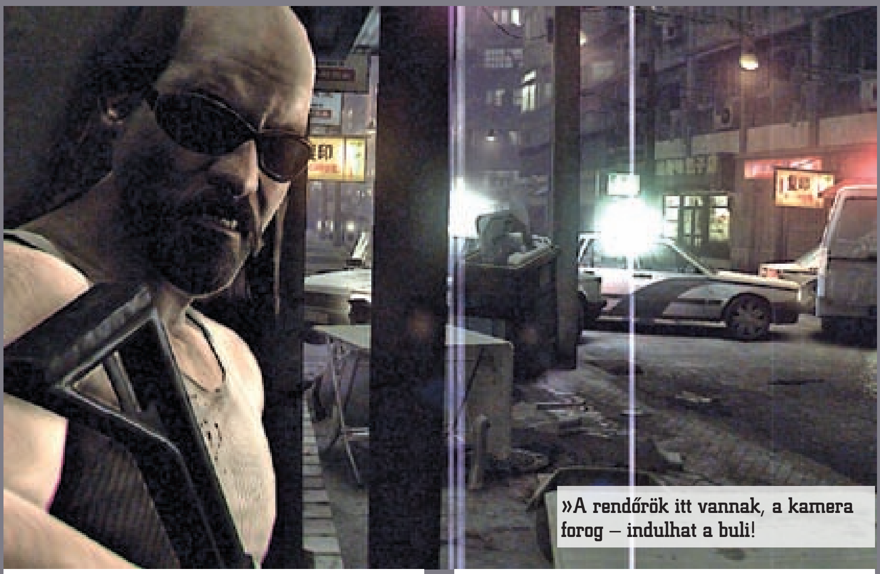
REHABILITÁCIÓ

Sokan gondolták úgy az elbaltázott megjelenés és a rendkívül fagyos, a címet minden tekintetben átlagosnak és hibáktól hemzsegőnek, ráadásul a beváltatlan ígéretek állatorvosi lovának tituláló kritikák láttán, hogy az egyébként franchise-nak gondolt cím eltűnik a süllyesztőben, holott egyértelmű volt, hogy normális kiadó esetében van benne potenciál. Szerencsére a dán srácok is így gondolták ezt, hiszen volt anyacégük immár a japán Square Enyx kezében van, ráadásul már javában készül a sztoriból írt mozi (lásd külön), így a pszichó és a zsoldos őrült párosa megkapja a második esélyt a bizonyításra, a javításra – ami annál is örömtelibb, elvégre az előző epizód tévés szlenggel élve cliffhangerrel ért véget, így bizonyára sokan kíváncsiak arra, hogyan folytatódik a bosszútól lihegő Kane története, mi lett a lánya, Jenny sorsa, és hogyan alakul a nem éppen Neil Simon-i furcsa páros további élete. Természetesen az IO gárdája

»HOLLYWOOD MEGKAJÁLTA

AVAGY JÁTÉKNAK KEVÉS, FILMNEK PONT JÓ VOLT AZ ELSŐ RÉSZ

Az első rész két főszereplője és története telitalálat volt, épp ezért senkit nem lepett meg, hogy Hollywood korán lecsapott, és szerencsére nem egy újabb kötelezően küzzadt adaptációt kapunk. Igaz, az alapstáb nem túl rutinos emberekből áll: a direktor Simon Crane lesz, aki eddig segédrendezőként asszisztált olyan filmeknél, mint a Tomb Raider vagy az új James Bond, Kane szerepében viszont maga Bruce Willis domborít majd, a Lynch-et játszó angol színész nevét azonban csak tavasszal árulják el.«



»A rendőrök itt vannak, a kamera forog – indulhat a buli!

nem akart mindent a kiadó nyakába varrni, elismerték, hogy részben ők is hunyók voltak a kisebb buktában (vagy mondjuk úgy, némi eufemizmussal: a középmezőnybe szürkülésben), így áttanulmányozva a visszajelzéseket, elolvasva és meghallgatva a kritikákat, gyakorlatilag mindent a kukába dobtak, a jó öreg (2000-ben, a Hitman első részében debütált, és azóta a stúdió összes címét hajtó, persze folyamatosan fejlesztett és a Havok fizikai erőmű aktuális generációjával megtámogatott) Glacier motort és értelemszerűen a (rém)álompárost kivéve. Miután az első felvonás kétféle befejezést is kínált, nagy kérdés volt, hogy miként lehet megőrizni a kontinuitást, bár két fogódzó volt: mindkettőben tulajdonképpen szétvált a kényszerű páros – az egyikben (vigyázat, spoiler-veszély!) Lynchet hátrahagyva Kane és a lánya elmenekültek, a másikban együtt léptek meg, de mind Jenny, mind a pszichopata figura megsebesült.

ÉLETSZAGÚ HOLLYWOOD

Nos, a készítők úgy döntöttek, hogy ezúttal Lynch lesz a főszereplő, ami eléggé izgalmas döntésnek tűnik, hiszen bár Kane sem az a kifejezetten hazafias és talpig becsületes katona, a zilált külsejű, enyhén (?) zakkant gyógyszerfüggő fickó bizonyára érdekesebb alaptémát és egyben játékmenetet biztosít számunkra. Hogy még jobban kihangsúlyozzák jellemét (hiszen ő ugye azt látja normálisnak, amitől mi a fejünket fogjuk), és még inkább beleélhessük magunkat az akcióba, a dánok, maradva a hollywoodi eszközöknél, újabb, a maguk nemében úttörő múzsákat pécéztek ki az új sztori elmesélésére. Ezek leglényegesebbike a népszerű áldokumentumfilm, amely igazán a Blair Witch óta lett felkapott, és egyik legutóbbi, egyben legjobb képviselője a Cloverfield – a játékban is hasonló kézikamerás hatással találkozunk, azaz a kép mozgásunk függvényében és annak mértékében mozdul el; bár a srácok igyekeznek nem annyira gyomorforgató erővel elénk pakolni mindezt, azért jól jellemzi az egész elgondolást, hogy a játék műfaját TPS helyett (a külső nézet persze megmarad) „docu-shooter”-ként határozták meg szülőatyjai. Gyakorlatilag úgy kell elképzelned, mintha valamiféle amatőr tényfeltáró riportot készítenél egy bűnözőpáros mindennapjairól, közvetlen közelről, részesévé válva az eseményeknek, sőt néha beleszólva azokba az operatőrködés mellett rendezőként is. (Rosszmájúan persze hozzátehetjük: azért az emlegetett Glacier Engine soha nem vette fel a versenyt a piacvezető erőművekkel, egy Unreal 3 vagy CryTek motorral, így ez a fajta megoldás jótékonyan leplezheti az esetleges hiátusokat is...) Hasonlóan éljük majd át a lövéseket is: megtántorodunk, elesünk, szétesik a kép, vér fröccsen a „lencsére”, és bár ilyenkor még tudunk tüzelni, ildomos fedezékbe kúszni vagy egy kollégához, aki elsősegélyben részesít minket; ezt az elemet Down Not Dead, azaz „sérülten, nem holtan” névre keresztelték a készítők, és hasonló a Borderlandsben látott Second Wind megoldásához. Eme meglehetősen életszerű tálalást további érdekes ötletek is erősítik: már az előzeteseket is úgy prezentálták a marketingesek, mint egy biztonsági kamera felvételét, és a menüben a játékmentések szekciója is leginkább egy YouTube csatornára emlékeztet, ahol az egyes állásokat egy-egy klip jelzi (a betöltés pedig maga a „pufferelés”). Mindehhez társul az is, hogy zenei téren ezúttal nem egy összefüggő kompozíciót hallunk, hanem a környezeti hangokból összeálló elegyet; a forgalom zaja, a járókelők beszéde, az autók lehúzott ablakain vagy a DVD- és lemezboltokból kiáradó muzsika áll össze egységes egésszé, és teszi életszerűbbé az akciókat. Mint a készítők kifejtették: sokat tanulmányozták a népszerű videomegosztó portálokra feltöltött amatőr

»MADE IN CHINA«

Sanghaj Kína legnagyobb városa, Hongkonggal versenyben az ország gazdasági és kereskedelmi központja. Lakóinak száma 17 millió, ebből a városi területen kb. 10 millióan élnek, azaz majdnem egy Magyarországnyi ember zsúfolódik össze a 6340,5 négyzetkilométeres területen; a népsűrűség 2700 fő/km2. (Összehasonlításul: hazánk 93 ezer négyzetkilométeren terül el, ami 108 fő/km2 -t jelent...). Klímájára a szubtrópusi monszun éghajlat jellemző, azaz a tél hideg, száraz, a nyár viszont forró és csapadékos. Kultúrája is igen gazdag, a város a kínai filmipar bölcsője. Sanghaj jelenleg is rohamléptekben fejlődik, melynek egyik jele, hogy itt rendezik meg az idei, 2010-es világkiállítást.

»ÚJRA TÖRÉKENY

VISSZATÉR AZ ELSŐ RÉSZ SIKERES MULTIJA

Azt mondják, ami bevált, azon ne változtass, márpedig ha van valami, ami tényleg megért egy misét az első részben, az a Fragile Alliance névre hallgató többszemélyes játékmód, amelyben minden játékos egy banda tagját személyesítette meg, akiknek egy rablás után el kell jutniuk a zsákmánnyal a menekülőautóig. Ha megöltük társunkat, ő csatlakozott a kezdetekben kisebb számú, az MI által irányított rendfenntartó erőkhöz, így saját dolgunkat nehezítettük meg, ám a végén az osztozkodásban több pénzhez jutottunk. Ez a bizonytalanság, hogy nemcsak az ellenségre, de a cimborákra is figyelni kell, és benned van a frász végig a nagy rohanás során, hiszen nem tudhatod, honnan ér lövés, no meg a bosszú édes íze a következő meccs folyamán tényleg nagyszerű és egyedi élményt kínált. Mindez tehát visszatér, de az IO ígérete szerint több pályával, és más módokat is kapunk, hogy még több potenciált aknázhassunk ki a játék egyes szekcióiból, az újrajátszhatósági faktort növelve. Természetesen a kooperatív mókát sem nélkülözzük majd, de ezúttal az osztott képernyős offline mód mellett online is végigjátszhatjuk az egész sztorit egy haverunkkal, ami tovább növeli az új epizódba vetett reményeinket.«

munkákat, hogy azok mitől lesznek „nem műviek”, előre beállítottak és hamisak, mint általában az álomgyár játékfilmjeinek zöme, és ezt próbálták átemelni játékukba, érzésük szerint sikerrel – persze a végső áment úgyis mi, az ezerfejű cézár mondjuk majd ki.

KÁNIKULAI DÉLUTÁNOK

És ha már múzsa, említsük meg itt a „Collateral – A halál zcáloga” filmet is, amelynek rendezője, Michael Mann először használt nagy költségvetésű moziban digitális „high-def” kamerát, melynek segítségével még az éjszakai felvételeknél sem volt szükség mesterséges világításra, és amely sajátos miliőt kölcsönzött az egyébként is furcsa hangulatú filmnek. Jelen cím esetében pedig nemcsak eme technika hatásaival (tompább, néha „zizisebb” kép) találkozunk, de tulajdonképpen az alapsztorit is innen kölcsönözték a készítők: a Kane and Lynch 2 ugyanis két kánikulai nap (a játék címéről nekem rögtön egyik kedvenc mozim, a Sidney Lumet rendezte Dog Day Afternoon ugrott be, Al Pacinóval a főszerepben — talán nem véletlenül), és két forró éjszaka történetét meséli el Sanghaj utcáin (ami ugye szintén passzol a választott műfajhoz, a dokumentumriport alapvetéséhez, attól pedig még lehet változatos egy játék, hogy közben nem járjuk be a fél világot a brazil esőerdőktől az Antarktiszig). Az „elmesélés” kifejezést sem véletlenül használtam többször is, ugyanis ezúttal a sztorit sokkal inkább a dialógusok lendítik előre (amelyben az IO szakijai szerint ezúttal a káromkodások nem burjánzanak el annyira, mint az első felvonásban, amely gyakorlatilag egy öncélú, folyamatos vazzegelés volt) semmint az átvezető videók, bár ez azzal is jár, hogy ezúttal nem várnak ránk pszichedelikus látomások (nekem azért hiányozni fognak a disznófejű zsaruk), a narratíva sokkal feszesebb lesz, ráadásul a játék nagy részében (pár jelenetet kivéve) kizárólag aktuális hősünket, Lynchet terelgethetjük (illetve követjük nyomon...). Hibbant barátunk a kínai nagyvárosban futtat valamiféle üzletet gyógyult (?) elmebetegek társaságában, és amikor beüt egy tutinak tűnő fegyverbiznisz, rögtön felkéri segítőnek a jó öreg Kane cimborát (az előző rész óta pár hónap telt el), aki, hogy a megszerzett pénzből a lányát támogassa, rááll a dologra, elvégre sima ügyről van szó, odamegyünk, fizetünk, lelépünk... Gondolom, nem poéngyilkosság elárulni, hogy nem minden megy terv szerint (Lynch mellett mondjuk ezt elég nagy botorság volt feltételezni), és kezdetét veszi a szokásos véres (sőt, az eddiginél sokkal véresebb) ámokfutás, alvilági arcok és szerencsétlen zsaruk (és még szerencsétlenebb városlakók) sűrű dzsungelében kell ösvényt vágni magunknak, az említett dokumentarista stílusban, új és régi játékelemek segítségével. Ezúttal is lesz fedezékharc, de kidolgozottabb, mégis egyszerűbb, mint a korábbi, kissé suta és olykor szívatós megoldás, amelyben a fizika is nagy szerepet kap (a vékony

»A lényeg, hogy a felvétel minden pillanata spontánnak tűnjön...

»Egy vagány napszemüveg a stylistok szerint már félsiker

deszkafal egy heves golyózáporban nem sokáig nyújt védelmet), a célzás is nagyobb szerepet kap (a fejlövés nehezebb, de „büntetősebb" lesz), lesznek hirigek szűk helyeken és a nyílt, zsúfolt utcán, sikátorokban és gyúlékony, könnyen berobbanó anyagokkal teli üzlethelyiségekben, tehát nagyjából azért azt kapjuk, amire számítunk, csak nagyobb odafigyeléssel – legalábbis újra csak: az ígéretek szerint, melyek azt is tartalmazzák, hogy a velünk bandázó cimborák ezúttal nem sétafikálnak bamba arccal a tűzvonalban és nem ugranak fegyvereink elé a legrosszabb pillanatban, hanem valóban hasznos tagjai lesznek a csapatnak, fedezik a hátsónkat és zárótüzet biztosítanak ha szükséges, no és hogy a teljesen újragondolt irányítás is olyan lesz ezúttal, amely egy ilyen játékhoz kell (elsősorban PC-n, hiszen azt a srácok is bevallották, hogy a K&L fejlesztése alapvetően konzolközpontú volt, és a személyi számítógépekre történt átírásban követtek el hibákat a kontroll adaptálása terén is – ebben persze közrejátszhatott az ominózus időzavar is), és amely az emlegetett bűntársakhoz hasonlóan támogat, és nem hátráltat minket büntető hadjárataink során.

BŰNBOCSÁNAT

Minden hibája ellenére szerettem az első részt, a cikk elején említett pillanatokért (mint a diszkóbeli, stroboszkópfényes vadászat, a Heatet felelevenítő utcai akció, vagy a rohadt nehéz, de talán épp ezért agyunkba égett teherautó elleni párbaj az építkezésen, nem beszélve a végső, nehéz döntés elé állító vérbálról), az ellentmondásos, mégis ha a szeretetünket nem is, de támogatásunkat elnyerő főhősökért, a hangulatáért, a filmes emlékeinket felelevenítő akciókért. Utóbbiakból ezúttal sem lesz hiány, csak épp egy másik műfaj medrében haladva, amely számomra okos döntésnek tűnik, egyrészt mert ahogy

Akció a Youtube stílusában – csak aztán le ne utánozza a valóság...

írtam, a különféle szűrőkkel, az ugráló, néha homályos képpel sok grafikai csúnyaságra rá lehet majd fogni, hogy „it's not bug, feature" (bocs...), másrészt, ami talán ennél is fontosabb, mert így sokkal jobban beleélhetjük magunkat a cselekménybe, elvégre egy film, akármennyire is jól van megrendezve és eljátszva, akkor is művi, akkor is kívülálló maradsz, ha beszippant a világa, míg egy valós vagy áldokumentumfilm az „itt és most" élményét adja.

Azt, hogy az IO Interactive nem felejtett el játékot készíteni, bebizonyította az egész ipart meglepő tavalyi Mini Ninjas című kedves, kellemes szösszenettel, amely persze csak ujjgyakorlat volt az új Hitman, valamint Kane és Lynch friss kalandja előtt. Most már csak az új, japán tulajdonosnak kell megmutatnia, hogy hagyja a srácokat dolgozni, és kizárólag egy minden elemében kiforrott, átgondolt, jól összerakott produktumot dob piacra. Ha ez így lesz, ha a cikkünkben említett ígéretek valóra válnak, akkor egy kiváló akciócímmel leszünk gazdagabbak, olyannal, amelyre úgy 2005, az első rész bejelentése óta várunk, és amellyel a „Dead Men" adós maradt. Van tehát törlesztenivalójuk a dán fejlesztőknek, ráadásul ismét erős mezőnyben kell helytállniuk. Bízunk, bízzunk bennük, hiszen ahogy Hérakleitosz mondta: kétszer nem léphetsz ugyanabba a folyóba – bár ilyen filozófiai magasságokba azért nagy merészség felemelkedni két alvilági figura vérgőzös ámokfutásával kapcsolatban...«

»Hiába kerülsz padlóra, amíg a rendező nem szól, nincs megállás

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

www.pcguru.hu/1759

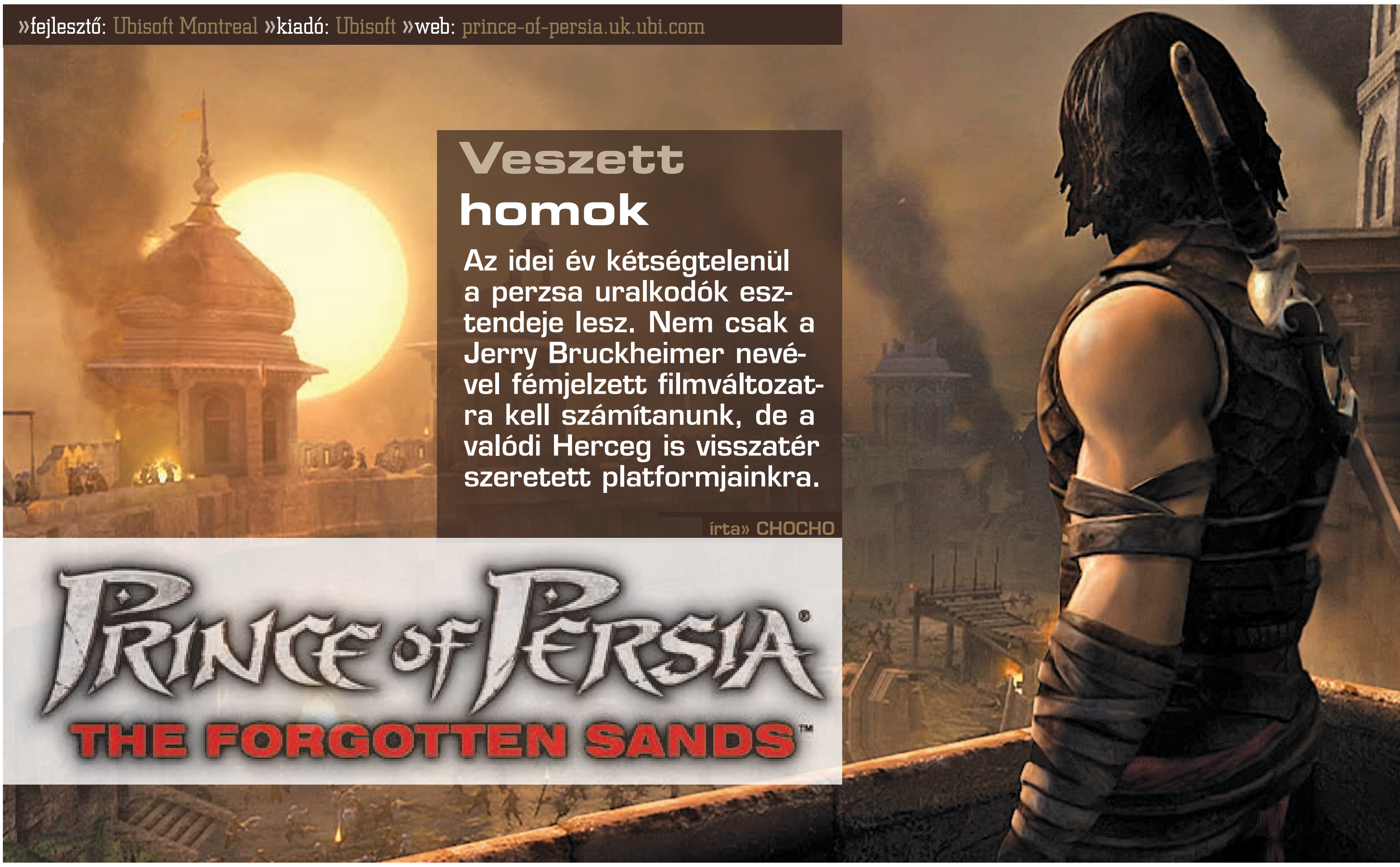
»Az áldokumentumfilmes alap nagyon jó, és ha a sztori hozza az első rész színvonalát (illetve a kiadó és a fejlesztő tanult az ott elkövetett hibákból), akkor 2010 egyik nagy meglepetése lesz a K&L 2.

»KREDENC

PRO
»Az amatőr videós látványélmény, Lynch, mint főhős, a multit pedig csak elrontani lehet

KONTRA
»Az IO minden idők legjobb játékát ígéri, mi viszont csak egy jó akciót szeretnénk, minél kevesebb hibával...

»fejlesztő: Ubisoft Montreal »kiadó: Ubisoft »web: prince-of-persia.uk.ubi.com



Veszett homok

Az idei év kétségtelenül a perzsa uralkodók esztendeje lesz. Nem csak a Jerry Bruckheimer nevével fémjelzett filmváltozatra kell számítanunk, de a valódi Herceg is visszatér szeretett platformjainkra.

írta» CHOCHO

Mikor 2003-ban megjelent a Prince of Persia: The Sands of Time, mindenkit elvarázsolt, és bebizonyította, hogy az addigi vélekedésekkel ellentétben igenis lehetséges a régi sorozatok szellemiségét továbbörökíteni a harmadik dimenzióba. A korábbi változatok gyenge kivitelezése után egy AAA kategóriás játék született, ami nemcsak jelenséggé vált, de elindította a remake-ek és régi programok folytatásainak játékiparbeli áradatát. Az idő homokjával szórakozó fiatal herceg története sokak kedvencéve lett, a sztori pedig szép lassan trilógiává bővült, és mára már csak valódi klasszikusokként hivatkozunk rájuk. Így aztán nem volt meglepő, hogy 2008-ban újabb bőrt húztak le mindenki kedvenc kékvérűjéről. A nemes egyszerűséggel Prince of Persiának nevezett játék azonban annak ellenére, hogy kifejezetten egyedi és szórakoztató darab volt, csúfosan elhasalt a karácsonyi hajrá idején. Az Ubisoft a fiaskó után inkább nem beszélt a széria jövőjéről, hogy a közelmúltban aztán bombaként robbantsa be a senki által nem várt The Forgotten Sandset. Az, hogy ez épp most történik, valószínűleg összefüggésbe hozható a tavasszal érkező mozifilmmel is (lásd a boxot!), de ennek ellenére nem átiratot kapunk, hanem a klasszikus trilógiát idézik vissza a kedvünkért.

»Még csak terv, de hangulatos... Kinek hiányzik majd Elika?

IDŐZAVARBAN

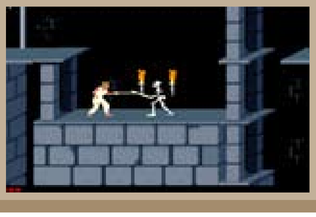
A Herceg új kalandja időrendben valahol a The Sands of Time és a Warrior Within között játszódik. Hősünk keresztül-kasul bejárta a világot, és most végre hazafelé inful Azadból. Ekkor azonban üzenetet kap a játékokban eddig még be nem mutatott fivérétől, mely szerint birodalmát ismeretlen erők támadták meg, és segítségre van szüksége. A Herceg nem tétovázik, útnak indul testvére országába, ám mire odaér, mindent a gonosz hordái tartanak rettegésben. Katonák, szörnyek, csontvázak... Minden, ami egy jó kis keleti meséhez szükséges. A fejlesztők nem árultak el többet a történetről, de akik játszottak a The Sands of Time-mal és a Warrior Withinnel is, tudják, hogy a kettő között a Herceg valami miatt igencsak megváltozott, így nagyon valószínű, hogy nem egy csöpögős lányregényt írtak a Ubisoftnál. Az mindenesetre látszik a főszereplőn, hogy itt még nem váltott át gótba, és az idő homokja is nála van, hiszen sose tudhatja az ember, mit hoz a szükség.

AKROBATA

A játékmenet a 2008-as Prince of Persiában meglehetősen különbözött a trilógiában látottól. Nem elég, hogy eltűntek a grandiózus harcok, és hogy a sötét hangulatot a mesés kelet színpompás mesevilága váltotta fel, de a Hercegnek segítőtársa is akadt Elika, a cserfes varázslólány személyében. Mivel az anyagiakat tekintve ez a rész nem hozott túl sokat a konyhára, a Ubisoft úgy gondolta, ideje visszatérni a gyökerekhez, és ismét egy

»A HERCEG ÚJ FILMJE«

Ez év május 28-án kerül mozikba az Idő homokja, ami a modern trilógia első része által ihletett filmverzió lesz. A főszerepben Jake Gyllenhaal tetszeleg majd, aki ugyan messze sem perzsa, de a trailer alapján ennek ellenére egy egész tűrhető adaptációt várhatunk. A producer székben egyébként a Karib-tenger kalózait is jegyző Jerry Bruckheimer ül.«



»AZ ŐSI HERCEG

EGY HERCEG NEMES FELMENŐKKEL

Az első Prince of Persiát 1989-ben jelentette meg az azóta legendává vált Jordan Mechner. A játék eredeti volt a maga nemében, hisz a végletekig kiélezte platformstílust, így iszonyú nehézzé, de roppant szórakoztatóvá tette a programot. A siker olyan nagy volt, hogy azóta már minden létező gépre készült átirat belőle, sőt a Ubisoft elkészíttette az első rész Flash verzióját. Aki ki akarja próbálni, az erre fáradjon: http://www.flash-games.net/online/1463/prince-of-persia.html«

»Na jó, ha lehet választani, akkor mégis inkább a dögös csaj loholjon a nyomunkban...

»A Stargate: Prince of Persia nyitójelenete igen jól sikerült

»Itt az idő előkaparni a homokórát, ebből nagy verés lesz...

szólóban küzdő Herceget adni a népnek, a már megszeretett és megismert, lepusztult környezetben. Emiatt aztán újra felköthetjük a turbánt, hisz visszaköszönnek a régi tömegverekedések, a finom, agyat dolgoztató feladványokat pedig ismét kőkemény platformelemek váltják fel. Az első rész bonyolult, néha már idegesítően nehéz feladványait jórészt száműzik a The Forgotten Sandsből, így az elakadást a néha igen nagy számban ránk törő ellenfelek elszántsága és a bonyolult, Assassin's Creeden edződött pályatervezés biztosíthatja majd. Hatalmas ugrások, látszólag kivitelezhetetlen mozdulatok várnak ránk, melyek közül nem egyet bizonyára csak az idő manipulálásával csinálhatunk meg. Ami ellenségeink mibenlétét illeti, a csontvázakról és a torz lényekről már tettem említést, de rajtuk kívül természetesen találkozhatunk hatalmas bossokkal is, akikről azon felül, hogy tényleg nagyon nagyok lesznek, nem árultak el konkrétumokat. Az mindenesetre biztos, hogy mindegyikükhöz egyéni, néha a küzdelem alatt is változó taktikára lesz szükség, ezáltal kerülve el a korábbi részek kissé sematikus főellenségeit. Mivel pedig a Herceg még nem változott át a homok túlzott használata miatt, fegyvere egy sima kard lesz, melynek rövid hatótávolságát ügyességgel kell kompenzálnunk. Falak, oszlopok, nagyobb ellenfelek? Minden és mindenki potenciális segítség lehet a küzdelemben. Szól még a fáma a természet segítségül hívásáról is, ám hogy ez pontosan mit takar, az egyelőre rejtély, és különösen érdekes is, hisz mi más lehet még nagyobb természeti erő, mint maga az idő? Reméljük azért, hogy a Herceg nem fakad dalra az erdőben, mint Hófehérke, és nem csicsergő madarakat zúdít majd ellenségeire.

A MEGLEPETÉS EREJE

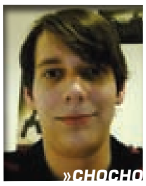
A The Forgotten Sands az előzetes képeken piszkosul jól fest, elég csak a romos épületekre vagy a gyönyörű, minden sugarában élettel teli napfényre néznünk. Az előző rész rajzfilmes látványvilága helyett újra itt a realizmus, és a keleti világ csodái soha nem látott részletességgel kelnek életre a monitorokon. Külön öröm, hogy talán atomerőműre sem lesz szükségünk a játékhoz, köszönhetően az Assassin's Creed 2-t is mozgató belsős fejlesztésű Anvil motor ügyes optimalizáltságának. A hatalmas pályákat az engine képességei garantálják, és a helyszínekről is tudjuk, hogy jórészt palotákat és katakombákat foglalnak magukban. Érdekesség, hogy a motor nemcsak a jelengenerációs konzolokon és PC-n szerepel majd, hanem többek között Playstation 2-n is tiszteletét teszi, természetesen alacsonyabb felbontás és gyengébb részletesség mellett. Egyébként ha már a platformoknál tartunk, akkor jó tudni, hogy az új Prince of Persia jön mindenre, ami csak létezik. PSP, Nintendo DS, PS2, PS3, Xbox 360 és Wii, senki sincs biztonságban, de természetesen az okosabb mobiltelefonok tulajdonosai is megkapják a maguk hercegesdijét.

A megjelenésről szokatlanul pontos tájékoztatást adott az Ubisoft. A The Forgotten Sands ez év május 11-én érkezik, így már kezdhetjük is gyűjteni az aprót a malacperselybe. A magam részéről biztos vagyok benne, hogy a Herceg elfelejtett homokos kalandja jó móka lesz, az azonban kérdéses, hogy ha sikeres lesz a játék, akkor az hogy hat a PoP-trilógia világának további fejlődésére? Lesz rendes negyedik rész, vagy elkezdünk visszamenni az időben? Elvégre a Herceg már akkor is elég képzett harcosnak tűnt, amikor az első rész idején ellopta az idő homokját, szóval ennyi erővel a fiatalkori kalandjait is bemutathatnák. Akár így, akár úgy, érdekes lesz.«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2010.05.11
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1842

»A Herceg újult erővel veti bele magát a természetfelettibe, és ennek mi rendkívül örülünk. Reméljük, hogy azért a film is nézhetőre sikerül.

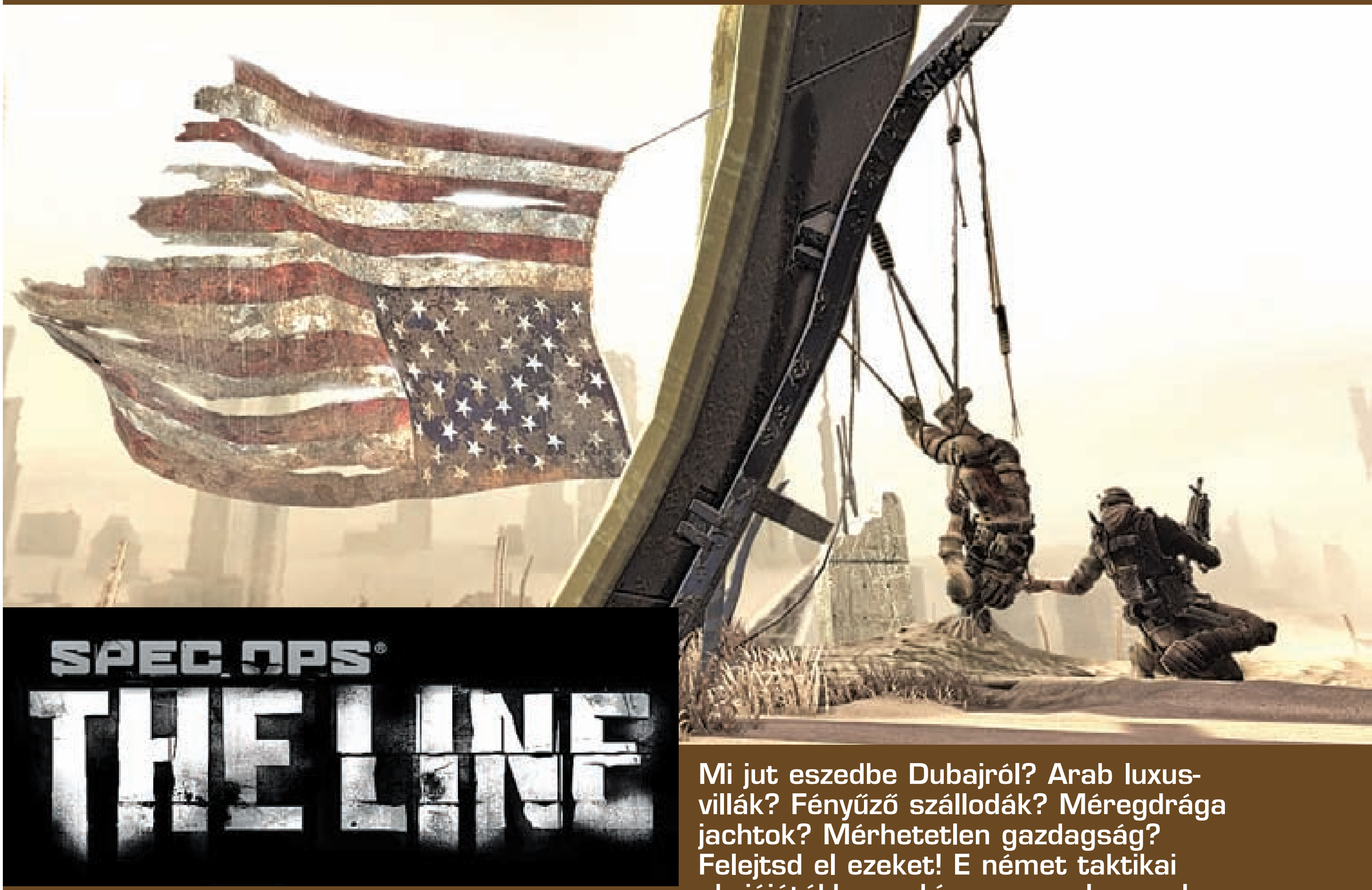


»CHOCHO

PRO
»Sok egyéb mellett a legfőbb erény, hogy nem a film alapján készül

KONTRA
»Kicsit talán erőltetett visszatérni az amúgy teljes értékű trilógiához

»fejlesztő: Yager »kiadó: 2K Games »web: specopstheline.com



Apokalipszis Dubajban

Mi jut eszedbe Dubajról? Arab luxusvillák? Fényűző szállodák? Méregdrága jachtok? Mérhetetlen gazdagság? Felejtsd el ezeket! E német taktikai akciójátékban a híresen gazdag arab város igazi pokollá vált...

írta» BADSECTOR

Nincs annál hátborzongatóbb, mint amikor egy embertelen háborús helyzetbe kerülő karizmatikus katonai vezető teljesen bekattan és vérengzeni kezd – elég az Apokalipszis most! című film Kurtz ezredesére gondolni. Pontosan ezt történt Konrad ezredessel is, a Spec Ops: The Line negatív főszereplőjével, akit Dubajba vezényeltek, hogy tegyen rendet az ottani homokviharok és lázongások közepette, ám a katonatiszt valamitől megőrült, és mint Francis Ford Coppola híres filmjében, embereivel egyetemben ő is mészárolni kezdte a lakosságot, miközben saját magát istennek tekintette. Persze most is kell egy hős: egy mindenre elszánt, fiatal kapitány, akit az amerikai katonai vezetőség Konrad után küld, hogy a pokol bugyrait megjárva megtalálja az előző misszió vezetőjét, és „megmentse" őt. Ez a derék hős – vagy inkább szerencsétlen balek, aki még nem tudja mi vár rá – Walker kapitány, a Delta Force egyik tagja.

CHARTER A POKOLBA

„Még most is meg akar menteni, kapitány? Azután, hogy látta, mit tettem?" Ezek Konrad ezredes kísértetiesen nyugodt hangú szavai, aki így üdvözli Walkert rádión keresztül, amikor a fiatal kapitány megérkezik a homokvihartól megtépett, romos Dubajba. „Az hihetné, hogy egy szörnyeteg vagyok, hogy teljesen megőrültem. Jöjjön csak kapitány, várjuk magát..." – fejezi be baljós hangulatú mondandóját az ezredes, ezzel már a játék elején megadva a megfelelően sötét hangulatot a berlini Yager stúdióban készülő, külső nézetes taktikai akciójátéknak. Már ebből is látszik: a német fejlesztők mindent megtettek azért, hogy a Spec Opsra ne csak úgy gondoljunk, mintha még egy hasonszőrű játék lenne csupán a sok közül. „Az a célunk, hogy a Spec Ops legyen a legprovokálóbb shooter, amit valaha játszottál." – ígéri Cory Davis vezető designer. Merész szavak... Vajon képes a Yager beváltani ígéretét? Az biztos, hogy a játék sztorijával tényleg igyekeztek a készítők kicsit eltávolodni a szokásos „gonosz terrorista szervezet, amely fenyegeti a világot, csak a hős amerikai kommandósok képesek megmenteni..."-féle klisétől, amelyekkel már számtalanszor találkoztunk a Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell, SOCOM részekben, vagy ezek klónjaiban. Konrad ezredest azért küldték Dubajba, hogy megmentse a lakosságot a homokviharoktól, ám a katonatiszt megőrült, és a lerombolt várost immáron saját otthonának tekinti, miközben szintén megzakkant emberei fanatikusan követik minden parancsát.

> »A sivár, sivatagos környezet ne tévesszen meg senkit: a Spec Ops készítői mindent megtesznek, hogy játékuk kitörjön a műfaji megszokásokból.«

»Lőgyakorlat a Közel-Keleten – célpont lesz bőven...

PARANCSUNKRA

A játékban leginkább Konrad fanatizált emberei ellen kell csapatunkat, egy négyfős kis teamet vezetve harcolnunk. A játékmenet ebben a tekin-

»RABLÓBÓL PANDÚR

AVAGY JÁTÉKÚJSÁGÍRÓBÓL LESZ A LEGJOBB DESIGNER?

George Kasavin, a Spec Ops vezető designere pár évvel ezelőtt még a „másik oldalon" volt: a GameSpot online magazinnál dolgozott, mint szerkesztő és tesztelő. Híresen szigorúan értékelte a legnépszerűbb játékokat is. Érdekes kérdés, hogy a saját játéka felül tudja-e majd múlni az általa leszólt címeket. Kasavin rendkívül fontosnak tartja a sztorit és a filmszerű élményt is: legnagyobb kedvence a Metal Gear Solid-sorozat, így remélhetőleg hasonló színvonalra számíthatunk majd a Spec Opsnál is.«

»Ezt a képet akár a Titanic báltermében is készíthették volna

»Nem nagyon tudni, ki barát és ki ellenség, így lövünk mindenre, ami mozog...

tetben leginkább a Gears of Warra hasonlít: parancsokat oszthatunk ki embereinknek, hogy kire és hogyan támadjanak, vonuljanak-e fedezékbe vagy rohanják-e le az ellenséget. Akár komplexebb feladatokkal is megbízhatjuk bakáinkat: kerüljék meg és kapják oldalba az ellent, vagy nyissanak rájuk zárótüzet. Szintén a Gears of Warra hasonlít a védekezési és tüzelési rendszer is: például fedezék mögé bújhatunk, és onnan adhatunk le célzott, vagy vakon eleresztett lövéseket – előbbinél természetesen testünk egy részét bármikor eltalálhatják, utóbbinál már jobban védve vagyunk, azonban lövéseink pontatlanok lesznek. Aki pedig nem szeret szöszmötölni a parancsolással, csak lőne ezerrel, az ezt is nyugodtan megteheti: mivel embereink Delta Force-tagok, nélkülünk is tisztában vannak azzal, mi a dolguk. Más kérdés, hogy most még nem tudjuk, hogy a mesterséges intelligencia mennyire fog majd remekelni. Persze az állandó harc is unalmas lehet hosszú távon, ezért a háborúzást váratlan, szkriptelt események is színesítik majd. Az egyik sivatagi összecsapásnál például egy gránát berobbantja alattunk a földet, és hőseink lezuhannak egy valaha még elegáns luxusszálloda halljába, amelyet teljesen befedett a homokvihar. A szálloda belsejében jön át igazán, hogy mennyire üt még most is az Unreal 3 motor, melynek egy alaposan felturbózott verzióját használja a játék. Bár a hotelt teljesen tönkretették a zord körülmények és harcok, a fény-árnyék és tükröződő effektusoknak hála látszik, hogy valaha igazi rongyrázós létesítmény volt, amelyben a leggazdagabb sejkek és milliárdos vendégeik mulatták az idejüket. Persze nem sokáig gyönyörködhetünk a környezetben, mert Konrad emberei felülről dobálják a C4-eseket, mielőtt a szétlőtt plafonon keresztül leugranának a szálló belsejébe.

A HOMOK ÖLHET – ÁRTATLANT IS...

A játékban természetesen megtalálhatóak a hagyományos gyilkoló eszközök: az M16-os gépkarabély, az AA-12-es sorozatlövő sörétes puska, és a készítők azt ígérik, hogy a fegyverek szimulációja tökéletesen realisztikus lesz. Persze, szinte hallom, ahogy ezeket a sorokat olvasván azt mondjátok: „nagy szavak, hallottunk már ilyet..." Viszont mi a véleményetek arról a forradalmi ötletről, amely a homokvihart veszi igénybe ahhoz, hogy ellenségeinket elintézzük? Amikor ugyanis mi magunk az épületeken kívül harcolunk, Konrad emberei meg belülről, akkor az ablakokat szétlőhetjük, így a szélvihar befújja a homokot a kis szobákba, ezáltal a bent lévők megfulladnak. Remek ötlet, nem igaz? Csupán egyetlen hátulütője van: előfordul, hogy Konrad ártatlan civileket is fogva tart, akik így áldozatul esnek ügyködésünknek. Morális döntést kell tehát hoznunk, és sok ehhez hasonlóval találkozhatunk majd a játékban. Megtehettük volna azt is, hogy nem lőjük ki az üvegeket és így a civilek megmenekülnek, így pedig másképpen alakul a sztori, amely végre elrugaszkodik a jó és rossz fekete-fehér látásmódjától, mely az amerikai katonák életét bemutató játékokra még mindig olyannyira jellemző. Érdekes kérdés, hogy vajon a Yager mennyire aknázza ki a történet morális vonatkozásait. Akármilyen kegyetlen döntéseket hozunk, Konrad még borzalmasabb tettekkel borzolja majd idegeinket: az egyik jelenetben például egy fellógatott, megégett hullát láthatunk, amint fel-alá hintázik az akasztófán...

»A SEJK NEM ÖRÜL«

Megszokhattuk már, hogy különböző országok a legváltozatosabb okokból próbálják betiltani a játékokat: eddig már az erőszak, az erotika, a Bully-nál a tanárok elleni tiszteletlenség, vagy a kínaiaknál a helyi vallási kérdések megsértése is terítékre került. A Spec Ops esetében az Arab Emirátusok cenzorai jóval kézenfekvőbb okokból latolgatják, hogy a játék tiltott gyümölcs legyen-e a helyiek számára. Nem túlzottan lelkesednek ugyanis azért az ötletért, hogy Dubajt virtuális romvárosként láthatjuk majd. Az talán enyhítő körülménynek számít, hogy a kérdésről még nem döntöttek és csak akkor nyilatkoznak ez ügyben, ha már ők is látták a Spec Ops: The Line-t. Csak akkor vitatják meg az ügyet a külügyminiszterrel, ha a játék „nemzetközi problémákat vethet fel".

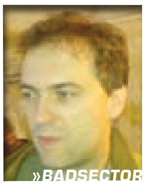
SÉTÁLJ CSAK, WALKER, A POKOLBA...

Egyértelműnek tűnik tehát, hogy a készítők a játék hangulatával próbálják megfogni a publikumot, és nem a hiperrealisztikus játékmenettel, grafikával, vagy eltúlzott vérengzéssel. Míg az amerikai katonák küldetéseit feldolgozó taktikai akciójátékok története többnyire nagyjából a nullával egyenlő, a készítők itt igyekeznek valami igazán ütőssel előrukkolni. Mivel az Apokalipszis most! filmből eddig nem készült játék, illetve annak sztoriját sem dolgozta még fel senki, így kíváncsian várom, mi sül ki majd a Spec Opsból, amikor 2011-ben végre megjelenik. Remélem, tényleg igazi „apokalipszis" lesz...«

MŰFAJ»	»TPS
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1855

»Végre egy taktikai TPS, ahol a sztorira is figyelnek, mert a többi hasonszőrű játékon majd elaludtam a sok sablontól... A többit majd meglátjuk.



»BADSECTOR

PRO
»Érdekes sztori, a Gears of War-féle harcrendszer és a morális döntések alkalmazása sok jót ígér

KONTRA
»Azért remélem, hogy nem lesz túlságosan is Gears of War-koppintás majd belőle...

»fejlesztő: High Moon Studios »kiadó: Activision »web: www.transformersgame.com

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Jönnek az igazi alakváltók!

Michael Bay két mozifilmje óta az alakváltók újra nagy népszerűségnek örvendenek, és ez az érdeklődés megmozgatta néhány fejlesztő fantáziáját is. Készüljetek, ideje elfelejteni a borzalmasra sikeredett filmadaptációkat, ez valami más, valami egészen új lesz...

írta» BATE

Az első és legfontosabb dolog a legújabb Transformers-játékkal kapcsolatban, hogy elfelejtünk mindent, amit Michael Bay művelt kedvenc alakváltóinkkal az elmúlt három évben. Tény, hogy már elkezdődtek a moziverzió harmadik részének előmunkálatai, és arra is fel mernénk tenni egy nagyobb összeget, hogy készül játékadaptáció a mozgókép mellé, de azt már az elején le kell szögezni, hogy nem a High Moon Studios műhelyében formálódó Transformers: War for Cybertron lesz ez a program. Sőt, legnagyobb szerencsénkre (annak ellenére, hogy most is az Activision a kiadó) ennek az új alakváltós játéknak az égvilágon semmi köze nem lesz a Bay-féle mozgóképekhez. A fejlesztőcsapat új vizekre evez, azaz ha egészen pontosak akarunk lenni, akkor lényegében visszatérnek az alapokhoz, hogy egy olyan játékot készítsenek, amely méltó a Transformers-univerzum minőségéhez. A War for Cybertron tehát nem a filmjogok alapján, hanem az eredeti Hasbro (a játékot kitaláló játékvállalat) jogok alapján készül, ami annyit tesz, hogy a játék leginkább a '80-as évek kedvelt Transformers rajzfilmsorozatára, a Generation Onera fog hasonlítani – persze csak részben, hiszen a fejlesztők valóban az alapokig, sőt, még az alá ástak vissza. S hogy ez mit jelent? Meg egyáltalán, mi az a Cybertron? És kik háborúznak érte? Erről rántjuk le a leplet mostani cikkünkben.

»Azt még nem tudjuk, hogy ez micsoda, de tuti, hogy nem az épület része.

MORE THAN MEETS THE EYE

Akik egy kicsit otthonosan mozognak a Transformers-univerzumban, azok tudják, hogy a Cybertron az alakváltók „szülőbolygója", ahol már évmilliókkal a földi élet kialakulása előtt dúlt a háború az Autobotok és az Álcák között. A kilencvenes évek elején Magyarországon is megjelent Transformers-képregények története szerint az Autobotok éppen egy meteortámadástól mentették meg a Cybertront, mikor az anyahajójukon rájuk támadtak az Álcák, és a csata annyira eldurvult, hogy a robotok észre sem vették, hogy egy égitest (a Föld) keresztezte az útjukat, és belecsapódtak a bolygóba. A katasztrófa után évmilliókkal a Bárka névre hallgató űrrepülő számítógépe életre kelt, feltámasztotta a fedélzeten található összes alakváltót, és kezdetét vette az újabb háború, csak ezúttal a mi bolygónkon. Erről a földi csetepatéról szólt a Transformers képregények nagy része, azonban a játék nem „merészkedik" el eddig, a program cselekménye jóval korábban veszi fel a fonalat, konkrétan az Autobotok és az Álcák háborújának kezdetén. Ezzel a lépéssel lényegében a Transformers-univerzum egy olyan szelete kerül feltárásra, amivel még a képregényekben is csak ritkán találkozhattunk, akkor is jobbára csak visszaemlékezések formájában. A High Moon Studios vezetője, Matt Tieger szerint nemcsak azért döntöttek ezen „korszak" mellett, mert ez egy kevésbé feltárt fejezete az alakváltók világának, hanem azért is, mert mindvégig egy karakterközpontú játék terve lebegett a fejlesztőcsapat lelki szemei előtt. Ez így elsőre talán furcsán hangzik, hiszen hatalmas robotokról beszélünk, de higgyétek el, bőven van benne ráció.

»ROBOTOK ITTHON«

A rendszerváltást követően, a kilencvenes évek elején számos Marvel képregény (Pókember, X-Men, Marvel Extra) jelent meg hazánkban, és ezen rajzolt kalandok között tudhattuk a „Transformers, az alakváltók” című kiadványt is, ami harminchat oldalon kényeztette a hatalmas robotokra vágyó olvasókat. A képregény a Marvel kiadó által közölt történeteket (Transformers, Generation I – a legelső robotos sorozat) hozta el a rajongóknak, azokat a kalandokat, amelyek mind a mai napig a legismertebbek és a legnépszerűbbek a világ számos pontján. Hazánkban a sorozat hét évig, 1990 és 1997 között futott, kéthavi megjelenéssel. A '97-ben bekövetkező megszűnést az akkori kiadó, a Semic Interprint az egyre csökkenő eladott példányszámmal, és az anyakiadó által követelt egyre nagyobb jogdíjjal magyarázta. A képregényből összesen harmincöt szám jelent meg a hét év során, és ezeket a füzeteket (jobb és rosszabb állapotban) mind a mai napig be lehet szerezni a rendszeresen megrendezésre kerülő hazai képregénybörzéken.

(A magyar Transformers negyedik száma.)

A magyar kiadás érdekessége, hogy kicsit zilálltan jelentek meg benne a Generation I történetei. Az eredeti sorozat összesen nyolcvan részt ért meg Amerikában, és tíz füzet kivételével ezek mind meg is jelentek hazánkban, csak nem kronológiai sorrendben, a szerkesztők időnként kihagytak néhány számot az eredeti kiadáshoz képest. Mivel a hazai képregény jóval vastagabb volt, mint az eredeti kiadványok, így előfordult, hogy egy-egy hazai füzetbe két-három történet is belekerült, ennek, és a kihagyásoknak köszönhetően a hazai kiadás a huszonhetedik számában ért el a sorozat végére, és a maradék nyolc füzetben a kiadó a korábban kihagyott részeket kezdte közölni.

»A játékban visszatérnek a kézifegyverek, szóval lesz csihipuhi bőven...

»Így fest a Cybertron az Álcák bázisáról. Vajon ide is eljutunk...?

A ROBOTNAK IS LELKE VAN

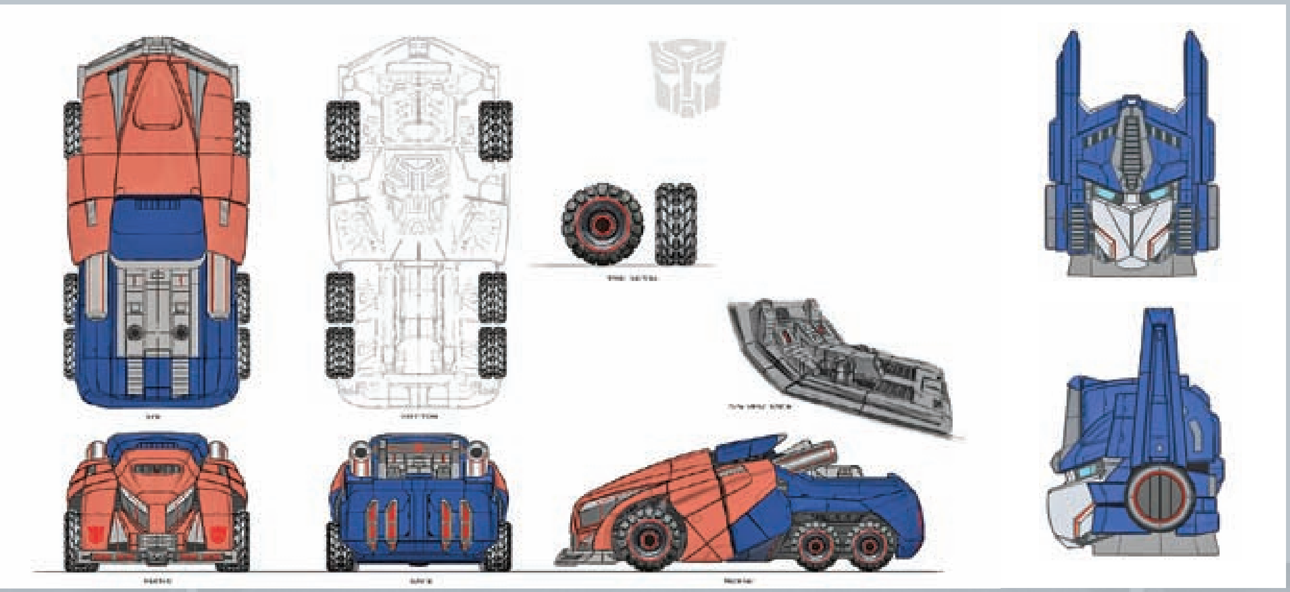
Arra a kérdésre, hogy mire is gondol a karakterközpontúság alatt, Tieger egy egyszerű példát hoz fel: „Sosem értettem igazán, hogy Megatron miért gonosz. Egyszerűen csak gonosz. Oké, de miért gonosz?” – a kérdés pedig tényleg kézenfekvő. Miért gonosz Megatron? Egyáltalán mit akar elérni? A stúdió vezetője szerint ezek a kérdések mind válaszra lelnek majd a játékban, feltárulnak majd előttünk az Álcavezér motivációi, mit és miért csinál, és miért hiszi azt, hogy ő valójában egy hős. Persze nem csak Megatron kerül majd a górcső alá, mélyebben megismerjük majd Optimus karakterét, aki kezdetben egyáltalán nem akar az Autobotok élére állni, vagy ott lesz a Transformers-univerzum egyik legellentmondásosabb figurája, Üstökös, a gyáva és áruló robot, akiről senki nem tudja, hogy miért csatlakozott az Álcákhoz, és Megatron miért tartja mindig a maga közelében. Talán már ebből is érződik, hogy a War for Cybertron erős történettel fog rendelkezni, nem csupán egy töltelékkel a puffogtatás mellé, és nagyon úgy tűnik, hogy búcsút mondhatunk a kétdimenziós szereplőknek is – s ez bizony nagyon jó hír. Ahogy az is, hogy a játék telepítését követően rögtön két kampány áll majd a rendelkezésünkre, azaz mind az Autobotok, mind az Álcák oldalán nekivághatunk majd a történetnek.

> »A fejlesztők elárulták, hogy Megatron nem egy aprócska egyverré fog alakulni a játékban, hanem egy hatalmas, tankszerű járművé.«

NEM UGYANAZ A LEMEZ

Mielőtt lemondóan legyintenétek, hogy ugyan már, a Transformers: The Revenge of the Fallen is két kampányt tartalmazott, rögtön eláruljuk azt a jó hírt, hogy ezúttal nem csupán arról lesz szó, hogy ugyanazt a pályát végigjátszhatjuk mindkét fél szemszögéből. Az Álca és az Autobot kampány két eltérő történetet fog elmesélni, ami egyrészt azért jó, mert így a játékidő jóval túlmutathat majd az átlagon, másrészt ez is csak azt jelzi, hogy valóban egy jól kitalált és rendesen felépített cselekménnyel lesz dolgunk, ahol a kampányok nem ismétlik, hanem kiegészítik egymást. Ha pedig már eljutottunk erre a pontra, akkor érdemes beszélni a játékmenet felépítéséről is. A War for Cybertron nem egy a mostanában divatos „nyitott világban” fog játszódni, hanem egy történetközpontú, inkább lineális játékmenetet kapunk, ahol minden pálya elején választhatunk majd, hogy melyik alakváltóval szeretnénk harcba indulni, a ránk váró terepek tehát úgy lesznek kialakítva, hogy minél jobban kihasználják az egyes robotok képességeit – ugyanazon pályán tehát biztos nem válaszhatunk majd Racsni (Ratchet) és Űrdongó (Bumblebee) között, hiszen esetükben két teljesen különböző típusú alakváltóról beszélhetünk. A játékmenet során fontos szerepet fog kapni a formaváltoztatás is, lehetőségünk lesz (robottól függően) földi vagy légi járművé változni, és a pályák tényleg

OPTIMUS PRIME – EGY ROBOT ANATÓMIÁJA



Mivel a War for Cybertron nem a földön, hanem az alakváltók bolygóján, a Cybertronon játszódik, így a High Moon Studios dizájnereinek minden egyes karaktert újra kellett értelmezniük, hiszen az általunk eddig ismert formáikat csak a Földre érkezésük után nyerték el a robotok. Az új Transformers játékban mindenki egy meglehetősen futurisztikus formát fog felvenni jármű alakban, de a fejlesztők igyekeztek tartani magukat az eredeti képregények és rajzfilmek világához. Éppen ezért például Optimus Fővezér a játékban is egy masszív járművé tud majd átalakulni, és a megszokott piros-kék színekben fog pompázni. Ahogy a terveken is jól látszik, a High Moonnál tényleg komolyan veszik a feladatot, így nagy valószínűséggel nem kell majd csalódnunk.

úgy lesznek kialakítva, hogy tökéletesen idomuljanak az egyes Transformerekhez, így például egy repülni képtelen alakváltót biztos nem választhatunk majd egy „légi pályán”. Matt Tieger elmondása szerint az új Transformers-játék leginkább a Gears of War játékmenetére fog emlékeztetni, és nem csak azért, mert külső nézetes akcióorientált játékról beszélünk.

GEARS OF TRANSFORMERS

A program tehát harmadik személyű akció képében fog megjelenni a monitorjainkon, és felépítésében tényleg komoly hasonlóságot mutat majd a már említett, nagysikerű Gears of Warral. Egyrészt – attól függetlenül, hogy hatalmas gépmonstrumokat fogunk irányítani – itt is komoly szerepet kap majd a fedezékharc, tehát nem őrült módjára kell majd végigrombolnunk a pályákon, hanem némi taktikai érzékkel, biztos ponttól biztos pontig haladva, másrészt az egyes pályák végigvitele is komoly párhuzamot mutat az Epic Games munkájával. Értjük ezalatt azt, hogy nagy valószínűséggel az adott pályán végighaladva „normál” ellenfelekkel kell majd csatáznunk, apróbb feladatokat megoldva, és az egyes fejezetek lezárásaként szinte biztos, hogy ismertebb, illetve nagyobb „főellenfelekkel” is meg kell majd küzdenünk. És itt a nagyobb most tényleg nagyot jelent, hiszen az már most hivatalos, hogy két gigarobot, Trypticon és Omega Supreme is helyet kap majd a játékban. Ami annyit tesz, hogy változatos és epikus csaták várnak majd ránk Cybertron tornyai között. Persze nemcsak lövöldözni lesz majd lehetőségünk, de ahogy azt már a Generation One során is tapasztalhattuk, a robotjaink kézifegyverekké alakíthatják a végtagjaikat, hogy aztán azzal csapjanak oda az ellenfeleknek – az akció tehát garantált, mi pedig nagyon bízunk abban, hogy a fejlesztők képesek lesznek kiaknázni az alakváltó robotokban rejlő tengernyi lehetőséget. Kérdésünkre, hogy multiplayert tervez-e a fejlesztőcsapat, konkrét választ nem kaptunk, de a csapat vezetője biztosított minket, hogy mindenki, aki a projekten dolgozik, hatalmas rajongója a multiplayernek, így szinte borítékolható, hogy valamilyen formában többedmagunkkal is részt vehetünk majd a cybertroni háborúkban. S persze azt sem szabad elfelejteni, hogy Matt Tieger előszeretettel hasonlította a készülő produkciót a Gears of Warhoz, ami mind a mai napig az egyik legjobb kooperatív játék, szóval nem lepődünk meg azon, ha vállvetve is bevethetjük magunkat a protonfegyverektől hangos csatákba.

» Michael Bay már nekilátott a Transformers 3 előkészületeinek, és a mozi akár már 2011 folyamán a mozikba kerülhet. Reméljük, jobb lesz, mint a második rész...«

»Megatron nem az a vicces figura, így ha rádfogja fegyverét, jobb ha futsz.

»Érdekes, mondhatni egzotikus helyszínekben nem lesz hiány.

»AZ ALAKVÁLTÓK EREDETE

AVAGY MI VOLT ELŐBB, A TYÚK VAGY A TOJÁS?

Sokan nem tudják, hogy az alakváltók először nem a képregényben, illetve a rajzfilmben bukkantak fel, hanem az egész univerzumot a Hasbro cég találta ki, és a műanyag robotok rövid időn belül olyan népszerűek lettek, hogy mind a (rajz)filmipar, mind a képregénykiadók felfigyeltek rájuk, és megvásárolták a jogokat, hogy történeteket építhessenek az alakváltó robotok köré. Rajzfilm mostanában nem nagyon készült a robotok szereplésével, de képregényeket mind a mai napig jelentet meg az IDW névre hallgató kiadó. «

»Acélfej (Ironhide) ismét a régi önmagára hasonlít. És nekünk így tetszik.

RÉGI ROBOT NEM VÉN ROBOT

Ami még roppant pozitív az új Transformers-játékkal kapcsolatban az eddig elhangzottakon túl, hogy a fejlesztők nem követik a Michael Bay által kialakított robotdizájnt, tehát nem millió alkatrészből álló monstrumokat kapunk, hanem visszatér a rajzfilmből és a képregényből már ismert, egyszerűbb, stilizáltabb, de mégis karakteresebb megvalósítás. A rajongók elsőre fel fogják ismerni régi kedvenceiket, nem kell percekig gondolkodniuk, hogy kit is látnak a képernyőn, mint a filmek esetében. Az alakváltás persze egész más lesz, mint ahogy azt korábban megszokhattunk, hiszen a történet szerint ugye még csak a korai Cybertron érában járunk, tehát hőseink nem vehetnek fel földi alakot. Éppen ezért Optimus nem fog nyergesvontatóvá, Űrdongó bogárhátúvá, Fülelő kazettás magnóvá, Üstökös pedig vadászrepülővé változni, és mindenkit megnyugtathatunk azzal kapcsolatban is, hogy Megatron sem fog húsz méter magas robotból egy harminc centis pisztollyá alakulni. Ezúttal mindenki valamilyen futurisztikus jármű alakját ölti majd magára, de a fejlesztők biztosítottak minket arról, hogy a jellegzetes jegyek minden egyes alakváltónál megmaradnak majd.

FŐ A BIZALOM

Bár a játékmenetről még nem láttunk egyetlen mozgó képkockát sem, valamiért mégis roppant pozitív érzéseink vannak a Transformers: War for Cybertronnal kapcsolatban. Kicsit úgy érezzük magunkat, mint mikor először szembesültünk a Batman: Arkham Asylum első információival. Az egész nagyon jó elképzelésnek tűnt, és annak ellenére, hogy volt bennünk egy jókora adag pesszimizmus, mégis úgy éreztük, hogy ez összejöhet, ebből lehet még valami egészen fantasztikus – aztán láss csodát, meg is történt, a Batman-franchise tökéletes kezekbe került a Rocksteady-nél, és megszületett a 2009-es év egyik legnagyszerűbb akciójátéka. Ugyanez motoszkál most bennünk High Moon Studios kapcsán is, tőlük legutóbb az Xbox360 exkluzív The Bourne Conspiracy-t kaptuk, ami nem keltett ugyan hatalmas visszhangokat, de mégis remek akciójáték volt (PC Guru 2008/08 – 80%), most pedig itt a nagy lehetőség előttük, hogy egy patinás univerzumot felhasználva valami igen szórakoztató és sikeres programot hozzanak össze. Nem szégyelljük leírni, hogy látván a stúdió lelkesedését és elképzeléseit, az új Transformers az idei év egyik titkos favoritja lett számunkra, és nagyon-nagyon reméljük, hogy sem a kiadói nyomás, sem a kapkodás nem fogja elrontani az egyébként abszolút ígéretes koncepciót. Itt lenne végre az ideje egy valóban élvezetes Transformers programnak, és ezúttal tényleg minden esély megvan rá, hogy ez a játék legyen az, ami végre elhozza a régóta áhított dicsőséget kedvenc alakváltó robotjainknak.«

»És íme Cybertron maga, a bolygó, amiért ádáz harc folyik a játékban.

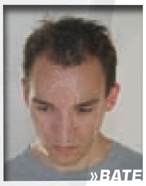
»A ROBOT IS SÉRÜL«

A játékban sérülni fognak az alakváltóink, azonban a rendszer nem úgy fog működni, mint a GoW esetében, tehát nem lesz elég megbújni egy fedezék mögött, hogy visszatöltődjön az életerőnk. A rendszer inkább a Riddick játékokban megismert módszerre hasonlít. Minden robotunknak lesz egy „életerőcsíkja”, amely kockákból fog állni. Ha találatot kapunk, akkor a kockában lévő életerő elkezd fogyni. Ha elfogy a kockából az összes energia, akkor a következő kocka tartalma kezd majd el csökkeni, egészen addig, amíg az összes ki nem ürül. Az életerőnket Energon-kockákkal tudjuk majd újratölteni, illetve a gyógyítással is foglalkozó társaink tudnak majd segíteni rajtunk – az Autobotok esetében természetesen Racsni.«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»TBA
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1851

»Egy lelkes fejlesztőcsapat ígéretes játékának tűnik a War for Cybertron. Akció, alakváltás, normális karakterek és történet. Ez még nagyon-nagyon jól is elsülhet. Legyen igazunk.



»BATE

PRO »Normális történet, átgondolt karakterek, akció földön és levegőben, alakváltó robotok. Mi kell még?

KONTRA »Elképzelhető, hogy nem minden ígéret válik valóra...

»BÉTATESZT«

»fejlesztő: EA LA »kiadó: Electronic Arts »web: commandandconquer.com

Végre minden kiderül

Már csak heteket kell várnunk a C&C-univerzum utolsó, mindent lezáró fejezetére, és hogy gyorsabban teljen az idő, beneveztünk a bétatesztre. Lássuk, mire számíthatunk ebben a mindent alaposan felkavaró 4. részben!

írta» CHRIS

Hagyományos stratégiai játékkal már szinte nem is találkozunk, talán az utolsó a sorban a Starcraft 2 lesz, ahol még feltűnnek az stílus eredeti ismertetőjegyei, mint például a termelés, a bázisépítés. A C&C4 is szakít a hagyományokkal, s teljesen újradefiniálja az RTS-ről alkotott képünket. A játékmenet hihetetlen pergős, akciódús lett, ahol egy pillanatig sem lankadhat figyelmünk, s társainkkal összedolgozva kell megizzadnunk a győzelemért. A bétateszt alatt a játék legérdekesebb részébe, a többszereplős módba volt lehetőségünk bekukkantani, ahol minden újdonság, minden érdekesség a felszínre került. De lássuk, mik is azok! A játékot (illetve a többszereplős módot, de mostantól csak arról fogunk beszélni) legfeljebb 10 fő játszhatja egyidejűleg, akik két csapatra osztódnak fel. Az egyetlen játékmód egy domination-szerű rendszer, aminek lényege az, hogy a pályán található 5 darab TCN-pontot irányításunk alá helyezzük úgy, hogy földi egységeket viszünk a közelükbe. Minél több ilyen pontot tartunk kontroll alatt, annál esélyesebb a győzelem. Induláskor három szerepkör közül választhatunk magunknak, melyek nevei gyakran megtévesztőek lehetnek, ezért ne hagyjátok magatokat beskatulyázni, s feltétlen próbáljátok ki mindhármat! Az első a támadó kaszt, akik értelemszerűen inkább offenzív játékmenetet folytatnak majd. Céljuk az ellenséges egységek felkutatása és megsemmisítése lesz, arzenáljuk erős tankokból és földi egységekből áll. Azután ott vannak a védekezők, akiknek elsődleges feladata a TCN-pontok megkaparintása lehet, illetve a támadóknak nyújtanak védelmet. Ők az egyetlenek a játékban, akik képesek épületeket felhúzni, s ez a tény már sokat elárul azokról a forradalmi változtatásokról, amikről fentebb is beszéltem. A harmadik szerepkör a támogató osztály, akik képesek igen hatékonyan gyógyítani magukat és társaikat, valamint csakis velük tudunk légi járműveket gyártani.

ALAPSZINTEN ALAPTANK

Az első meccsem alkalmával még csak pislogtam, hogy vajon miért ilyen kevés az egységem. Na és hol tudom fejleszteni a bázisom? Aztán hamar rájöttem, mi volt a hiányérzetem okozója. A C&C4-ben

»A SZTORI«

2062-ben járunk, az emberiséget a kihalás veszélyezteti. A Tiberium, ez a misztikus, idegen kristályszerkezet, ami megfertőzte a Földet, évtizedekig tartó háborúba sodorta a GDI-t és Nod Testvériséget, akik viszálykodásukkal már majdnem teljesen lakhatatlanná tették a bolygónkat. A válságos idők közepén Kane, a Nod prófétája és vezetője üzenetet visz a GDI vezetőinek, miszerint neki sikerült megzabolázni a Tiberium erejét, s kifejlesztett egy hálózatra alapuló rendszert, aminek kiépítésével megmenthetik magukat a végső pusztulástól. De ehhez szüksége van a GDI segítségére is. Így hosszú idők után a GDI és a NOD békét köt, s belekezd a hálózat megépítésébe. 15 évvel később már majdnem teljesen kiépült a rendszer, a Tiberium szigorú irányítás alatt termelődik, az emberiség pedig megmenekült. De vajon melyik fél gazdagságát, felvirágoztatását segíti ez? És mit akarhat Kane cserébe a segítségért?

ugyanis mindenki kezdő újoncként indul, s alapból csak pár alapegység és fejlesztés található a menüsorok között. Bár az elején kicsit nyögvenyelősen ment a küzdelem, idővel minden egyes győzelemért, lelőtt egységért, gyógyításért tapasztalati pontokat kaptunk, amitől aztán villámgyorsan szintet is léptünk, aminek hatására megnyíltak előttünk a komolyabb egységek, épületek is. Az ötödik szintet elérve például megkapjuk a kettes szintű (stratégiai játékokban csak tier 2-nek nevezik) fejlesztést, amit ha sikerül beizzítanunk játék közben, gyakran jóval erősebb egységek nyílnak meg számunkra. 12-es szintet elérve kapjuk meg a tier 3-at, ahol már olyan érdekességek várnak minket, mint a Temple of Nod, amivel Tiberium rakétákkal okozhatunk hatalmas pusztítást. A maximális szint a bétában a 20-as volt, és nagyon úgy festett, hogy a végleges változatban is ez marad. A játék különféle achievementekkel is jutalmaz minket, azaz ha meccs közben érdekesebb kunsztokat hajtunk végre, külön tapasztalati pontokat kaphatunk. Mi leginkább a támogató szerepkörben tetszelegtünk, itt pedig többnyire azért kaptunk jutalmat, ha sokat javítottunk társainkon, vagy rengeteget harcoltunk a levegőből. Külön érdekesség még, hogy a program különbséget tesz a két fél között, tehát külön szintlépés van GDI és NOD oldalon.

A TERMELÉS VÉGE

Ahhoz, hogy egységeket varázsoljunk a hadszíntérre, nincs is másra szükségünk, csak a Crawler nevezetű bázisunkra, amit ezúttal össze-vissza mozgathatunk a pályán, mint valamiféle nagyra nőtt egységet. Miközben mozog (vagy épp a földön áll), beindíthatjuk a gyártást, ami azonnal megindul a gyomrában. Amint fix pozícióba helyezzük Crawlerünket, azonnal kipattannak belőle az elkészült egységek, így mire odaérünk az első foglalni kívánt zónához, már 3-4 katona várja parancsainkat. Csupán az úgynevezett command-pontok és a gyártási idő szabnak határt egységeink számának, amely igen hamar eléri a maximális limitet, így mindössze egyetlen nagyobb csapatra elegendő egységet tudunk majd vezényelni (olyan 10-15 egységet egyidejűleg).

Mivel a Tiberium már teljes irányítás alatt van a történet szerint, így arra sem lesz szükség a termeléshez, viszont a készítők nem akarták teljes egészében kivenni azt a játékból, így bizonyos formában még találkozunk vele. Csapatunk egy-egy tagjának mindig érdemes lesz fel-alá rohangálnia a térképen, hogy begyűjtse a pályán található 4-5 db időközönként felbukkanó Tiberium kristályt. Ezeket a kristályokat ha sikerül visszavinnünk saját területünkre, az egész csapatot megjutalmazzák fejlesztési pontokkal, amikből kérhetjük a fejlesztéseket (a tier 2 például 7 pontba kerül). Külön érdekesség még, hogy amenynyiben megtámadják a Tiberium szállítónkat, akkor azt mintegy végső megoldásként berobbanthatjuk, elpusztítva a közelben álló összes egységet. A védekező szerepkörben felhúzhatunk épületeket is, kérhetünk tüzérségi támogatást, a támogatók pedig lehelyezhetnek aknákat a pályára, demoralizálhatják az ellenfelet, vagy erősíthetik társaikat.

AZ ÍGÉRET FÖLDJE

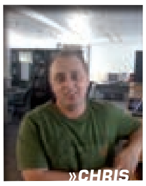
Ha csakis a tényeket nézzük, miszerint se termelés, se bázisépítés nem lesz a 4. C&C játékban, akkor bizony alaposan megrökönyödhetünk, és jogosan kérdezhetjük, hogy „mégis akkor mi lesz?”. Nos, a válasz az, hogy egy minden ízében megújult, gyors, mégis rettentő élvezetes stratégai játék, ami minden bizonnyal megosztja majd a játékostársadalmat. Mi csupán egyetlen dologtól tartunk, hogy képtelenek leszünk letenni a játékot, ugyanis a bétateszt teljesen elvarázsolt minket. A kérdés már csak az, hogy a tavaszi ultraerős játékfelhozatalban hogyan állja meg a helyét a játék, s vajon az ugyancsak forradalminak ígérkező RUSE, vagy a C&C4 kerül-e fel majd a polcunkra. Lehet, hogy ebből mindkettő lesz...«

»Ezt a jelenetet akár a Heves jeges című francia filmből is vehettük volna

MŰFAJ»	»RTS
MEGJELENÉS»	»2009. 03
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/1661

»Remek lehetőség volt ez arra, hogy megízleljük ezt a pompás RTS-t, s így várólistánk elejére kerüljön a program. A multi fantasztikus volt, most már kíváncsian várjuk az egyszemélyes kampányt is.



»CHRIS

PRO
»Teljes egészében megújult játékmenet, ami újdonságot hoz az egyre laposodó RTS műfajba

KONTRA
»A kétféle szintlépési rendszer nem jó ötlet, felboríthatja a játékosegyensúlyt.

»fejlesztő: BioWare»kiadó: Electronic Arts »web: www.masseffect2.com

Az új Shepard jól seper

A nem túl távoli jövőben járunk. A „gyűjtőknek" nevezett rejtélyes lények egymás után rabolják el az emberi kolóniák lakosságát, hogy valamilyen borzalmas kísérletnek vessék alá őket. A korrupt és bürokrata emberi Szövetség tehetetlen, pusztán a halottnak hitt hős, Shepard parancsnok képes arra, hogy a rendkívül rossz hírű, nacionalista terrorszervezetbe, a Cerberusba belépve kinyomozza az emberrablások okait, és a gyűjtőket életveszélyes küldetések árán megállítsa.

írta» BADSECTOR

ELŐZMÉNY

MASS EFFECT
PCG: 90%

Először levegőért kapkodunk a sodró akciót átélve, aztán újra és újra elképedünk a párbeszédeken. Nagyon úgy tűnik, hogy a BioWare nem tud hibázni, hogyha szerepjátékról van szó...

»A jövőben így néznek ki a tenyésztett harci mutánsok... Fincsi.

»Shepard nem fél a legőrültebb nőket is táncba vinni. Igazi macsó.

Nem könnyű a világmentő hősök élete. Miután megóvtad a pusztulástól az egész galaxist, ahelyett, hogy hátradőlnél és békében élveznéd küzdelmeid gyümölcseit, űrhajódat megtámadják, és szanaszét lövik. Bár társaid megmenekülnek, te magad ott pusztulsz a Normandy füstölgő roncsai között. Az emberiség politikai és katonai apparátusa; a Szövetség korrupt vezetői persze titkon csak örülnek, hogy túlságosan is karizmatikus hősüktől megszabadultak, csak az idegen lények iránti gyűlöletéről híres terrorista szervezet, a Cerberus vezetője, az Illusive Man értékeli igazán Shepard képességeit, méghozzá oly mértékben, hogy a Lazarus projekt keretében két évet szán arra, hogy a halott hős szétroncsolt testét ismét felépítse, és a parancsnokot életre keltse. Kelj fel, és járj, Shepard: új kalandok és kihívások várnak rád!

SÚLYOSAN „SHEPARDNEK", SOHASEM PIHENNEK...

Ezzel a sötét hangvételű prológussal indul a Mass Effect második része, melyben akár az első részben dédelgetett hősünket is feléleszthetjük a legutolsó állásmentés enyészetéből, vagy akár teljesen új Sheparddel is kezdhetünk. Ha régi kedvencünket indítjuk újra, sokkal erősebb azért nem lesz egy új karakterhez képest, azonban az előző részben lévő döntéseink befolyásolják majd a második rész sztoriját. Kaidant, vagy Ashely-t mentetted meg, amikor egyiket fel kellett áldoznod? A Citadellát, vagy inkább a Szövetséget óvtad meg a végső összecsapásnál? Megkímélted Wrex, a nagydarab krogan életét, vagy hagytad elpusztulni? A fontos szereplők sorsa mindenképpen szerepet játszik majd a második epizód történetében, de még jelentéktelenebb NPC-k is előkerülnek az előző részből, és megköszönik, hogy megmentetted az életüket. A sztori ilyen apró részletei mellett korábbi győzelmeid, fejlődésed eredményei is befolyásolják a feléledt Shepardöt: több tapasztalati ponttal, pénzzel, ásványi anyaggal indulsz, mintha egy új karaktert indítanál és a paragon, illetve renegade beállítottságod is megmarad.

A második rész jött, látott és nálunk mindenkit lenyűgözött...

Érdemes tehát végigvinni a PC Guru decemberi teljes játékát, mielőtt az új részbe belevágnátok, azonban jó ha tudjátok, hogy azok sem járnak rosszul, akik vadonatúj hőst indítanak. Ezúttal is a szokásos hat osztályból választhatunk az alapján, hogy inkább a frontvonalban harcoló kőkemény harcossal, a háttérből precíz lövésekkel operáló mesterlövész bérgyilkossal, egy technológiai téren jártasabb, biotikus képességekkel rendelkező hőssel, esetleg ezek keverékeivel akarunk küzdeni a játék során. A választható osztályok tehát nem változtak, azonban egyesek szerepe némileg átalakult, jobban idomulva a kissé átvariált, harciasabb játékmenethez. A mérnök például most nem a különféle elektromos zárak kinyitása terén jeleskedik, hanem harci robotokat tud „megidézni" csata közben.

MASSIVE ATTACK

Persze rossz választás nincs, és a jobban kialakított harcmezőknek köszönhetően a taktikai játékelemeknek is nagyobb szerep jut. A harc a folytatásban egyszerre lesz izgalmasabb és intelligensebb: az első Mass Effecttel ellentétben itt már az összecsapás kezdetén világosan látjuk, milyen fedezék mögé érdemes bebújni, így lesz időnk felkészülni – ritkán érik csapatunkat váratlan, kiszámíthatatlan rajtaütések. Ezáltal kevesebb frusztrációnak vagyunk kitéve, hiszen most nem kell kapkodva menekülnünk, hogy fedezéket találjunk, miközben az ellenség már le is szedte az energiapajzsunkat, azonban éppen ezért valamelyest csökkent is az összecsapások meglepetésfaktora. Nehogy azt higgyétek azonban, hogy a felkészülési idő miatt a harc itt könnyű és unalmas, és kényelmesen hátradőlhettek, miközben a legbrutálisabb lövésekkel messziről lekaptok mindenkit. Az ellenség normál nehézségi szint felett igencsak szívósan és intelligensen harcol, úgyhogy mindig figyelnünk kell a jó taktikára, a környezetünkre és a biotikus képességek megfelelő bevetésére is. Nem mindegy az sem, hogy társainkat hova és hogyan helyezzük el az összecsapások előtt. Érdemes mindenkit rögtön fedezék mögé parancsolni, mert ha hagyjuk őket szabadon mozogni, akkor nehezebb szinten gyakran azon vesszük észre magunkat, hogy már ki is dőltek mellőlünk. Bár társaink mesterséges intelligenciája igen jó, csodákra azért (szerencsére...) ők sem képesek, éppen ezért jobban kell figyelni rájuk, mint az előző részben. A harc most nemcsak frenetikusabb, hanem taktikusabbá is **Folyt. 44 old.**

»CERBERUS: MESTERSÉGÜK A HALÁL«

A görög mitológia szerint a Hádész kapuját egy háromfejű kutya, Cerberus őrzi, megakadályozva, hogy a holtak lelkei megszökjenek onnan. E mitológiai figuráról elnevezett szervezetet az Illusive Man nevű rejtélyes, ötven év körüli férfi vezeti. A Cerberus még a Mass Effect eseményei előtt vált ki a Szövetségből, mert az Illusive Man sokkal radikálisabb módszerekkel akarta elérni végső célját: azt, hogy az emberiség egyszer a galaxis irányítója legyen. Míg eleinte sokan viszolyogtak a Cerberus terrorista módszereitől, a Szövetség „eltunyulása" és belső korrupciós ügyei után rátermettségük révén egyre több ember számára váltak szimpatikussá. Ugyanakkor az idegen lények a Cerberust nacionalistának és rasszistának tartják. Ez ugyan részben igaz, a Mass Effect 2-ben azonban a szervezet tagjai, illetve maga az Illusive Man is félre tudta tenni ilyen irányú érzelmeit azért, hogy összehozzon egy többféle lényből álló csapatot Shepard vezetésével.

»Mert mindig kell egy csapat...

Míg az első részben társaink leginkább hősies, jóravaló karakterek voltak, addig a folytatásban az új csapattagokat leginkább a „piszkos tíz” jelzővel lehetne illetni... Szinte mindegyikük lelkét nyomja valamilyen sötétebb ügy, és általában minket kérnek fel annak elsikálására...

JACOB TAYLOR

A fekete Cerberus ügynök, Jacob Taylor egykor még a Szövetség berkein belül védte a galaxist, és ő is egyike az Eden Prime elleni támadás túlélőinek. Még a Szövetség tagja volt, amikor Miranda segítségével meghiúsított egy, a Citadella elleni gyilkos batarian vírusmerényletet. Az ügy következtében Jacob számára bebizonyosodott, hogy csak a Cerberus képes hatékonyan megvédeni az emberiséget, és a korrupt és tehetetlen Szövetséget otthagyva beállt az Illusive Man által vezetett szervezetbe.

MIRANDA LAWSON

A rendkívül csinos és kemény Cerberus ügynöknő a Földön született, apja egy gazdag milliomos, aki nem természetes úton, hanem génkísérletek segítségével „alkotta” meg lányát. Éppen ezért Miranda hiába intelligens, szép, és tökéletes reflexekkel is rendelkezik, mégis boldogtalan, mert képességeit csupán apja kísérletező mániájának köszönheti. Még szerencse, hogy a lány azért ritkán morfondírozik ezen: amikor éppen „minden rendben van nála”, akkor az egyik legprofibb, legrátermettebb Cerberus tag.

SAMARA

A Mass Effect 2 egyik legérdekesebb karaktere, Samara egy justicar: egy olyan magányos harcos, akinek tiszta, egyenes elvei és szent harca a gonosz ellen a szamurájokéhoz, vagy a templomos lovagokéhoz hasonlatosak. Az asari nő emellett azt is megfogadta, hogy többet nem vállal gyermeket, miután egyik lánya másokra is veszélyes, furcsa mutánssá vált. Samara lelkiismeret-furdalás nélkül öl, ha arra van szükség, azonban az indokolatlan gyilkosságot nem bírja elviselni. A justicar egyik legjobb csapattagunk lesz…

SUBJECT ZERO

Jack, illetve kódnevén Subject Zero egy igazi pszichopata lány, akinek testére mindegyik fontosabb gyilkossága után egy újabb tetoválás kerül. Jack a bűnözésnek szinte már minden válfaját kipróbálta: gyilkolt, bandákban vett részt, szektatag volt (innen származik kopaszra nyírt feje) és kalózhajókat is irányított. Jack rendkívül erős biotikus képességekkel bír, és ezeket ki is használja a véres összecsapások során. Ugyanakkor a lány teljesen kiszámíthatatlan, melynek köszönhetően a csapat egyik legveszélyesebb tagja…

»A LEGJOBB HELY: A BÖRTÖN

A játék legeredetibb helyszíne a Purgatory nevű hatalmas börtönűrhajó, ahol a világűr legkeményebb bűnözőit őrzik hét lakat alatt. Az itt lévő figurák tényleg a galaxis igazi söpredéke: többek között itt őrzik a visszaeső sorozatgyilkosokat is. Ugyanakkor független források szerint nem mindenki kerül ide megérdemelten: állítólag bizonyos háborús, vagy politikai foglyokat is itt őriznek az ellenfeleik megbízásából. A Purgatory egyfolytában az Osun rendszer Simak Clusterében állomásozik, és a Blue Suns zsoldos szövetség tulajdonában van. A zsoldosok olyannyira tartanak bizonyos bűnözőktől, hogy egy különleges rendszernek köszönhetően a cellákkal együtt szállítják őket egyik helyről a másikra, ha éppen arra van a szükség. Az űrhajót régebben arra használták, hogy háziállatokat tartsanak benne, és csak később alakították át foglyok őrzésére alkalmas létesítménnyé. Tulajdonképpen egyfajta „vállalkozásról” van szó, ugyanis a zsoldosok jó pénzért „tárolják” itt a foglyokat, a pénzt pedig a különféle planéták vezetősége, vagy kormányok fizetik nekik azért, hogy szabadon ne engedjék őket. Amennyiben egy-egy fizetés elmaradna, a Blue Suns finoman értésére adja a tartozóknak, hogy „attól tartanak, hogy pénz híján sajnos nem tudnak kellő figyelmet szentelni a fogolynak, így félő, hogy esetleg megszökik…”. A zsoldosok gátlástalanságára jellemző, hogy bizonyos „értéktelenné

GRUNT

A krogan egy olyan furcsa katonai génkísérlet eredménye, mely során rendkívül brutális és kegyetlen harcosokat próbáltak előállítani kiképzési célokból. Grunt igazi „barbár”: nem nagyon gondolkozik, csak ölni szeret, abból pedig minél többet – ugyanakkor ő sem mentes a belső lelki konfliktusoktól. Ha egyik társként egy brutális harcosra van szükségünk, akkor őt érdemes vinni.

THANE KRIOS

A drell bérgyilkos igazi filozófus: bár pénzért öl, mégis mélyen hisz saját vallásában. Gyilkosságait nem tekinti bűnnek, mivel munkáltatói – szerinte - pusztán eszközként használják testét. Ugyanakkor az egyik küldetése során egy olyan trauma érte, amely mélyen megváltoztatta filozófiáját: most már csak olyan feladatokat vállal, amelyek megfelelnek morális és vallásos elveinek.

GARRUS VAKARIAN

A turian ügynök még az előző részben volt egyik leghűségesebb és leglelkesebb társunk, és a folytatásban is csapatunk egyik legjobb tagja lesz. Garrust konkrétan az Omega bolygón kell megmentenünk, amikor éppen egy zsoldoscsapat ostromolja. A csetepaté során Garrus megsérül és attól kezdve egy csúnya sebhely éktelenkedik majd arcán.

A quarian lány még az előző részben csapatunk egyik tagja volt, azonban Shepard halála után otthagyta a csapatot. Tali technikai és mérnöki tudása kiváló, ennek köszönhetően nagyszerűen el tud bánni robotellenfeleivel. Nem lesz könnyű rávenni arra, hogy ismét kövesse Shepardot, de megéri, mert ő lesz csapatunk egy legképzettebb tagja.

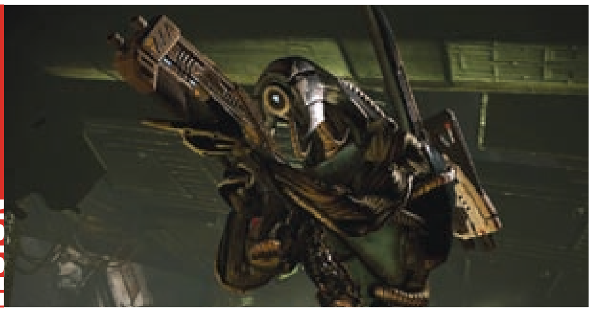
TALI' ZORAH

Mordin a tudós és doktor egy rendkívül intelligens, gyors gondolkozású salarian, és ez furcsa beszédstílusán is érződik. Mordin annak idején egy kommandós csapat tagja is volt, ezért - egy doktorhoz képest – rendkívül érzéketlen mások likvidálásával kapcsolatban. Ő sem az a tipikus jóindulatú doki, az biztos…

MORDIN SOLUS

Végül legfurcsább, legeredetibb csapattagunk Legion, egy geth harcos, aki megszabadult a „hálózat” irányításától, és saját akarattal rendelkezik. Legion a geth-ek fejlődésének legmagasabb szintjét jelenti és nemcsak egyszerűen átáll a mi oldalunkra, hanem még beszélni is megtanul. Legion „testén” egy hatalmas lyuk éktelenkedik…

LEGION



vált” foglyokat végül nem engednek szabadon, hanem a batarian rabszolga-kereskedőknek adják el őket megfelelő összegekért. A játék során Sheparddel azért jövünk ide, mert a Cerberus fizetett a Blue Sunsnak azért, hogy megvegye a Subject Zerót, vagyis Jacket, a pszichopata női biotikust tőlük. A Blue Suns azonban az egyszerű tranzakció helyett egy még nagyobb haszonnal kecsegtető üzletet tervel ki, melynek célszemélye maga Shepard…«

»FEJLŐDNI, FEJLŐDNI!«

A Mass Effect 2-re a fejlesztések terén leginkább egyfajta egyszerűsödés jellemző – ez egyaránt igaz a fegyverekre, páncélokra, és a karakterfejlődésre is. Szerencsére azért a BioWare új ötletekkel is fűszerezte ezeket az elemeket…

KUTATÁSOK

Míg a Mass Effectben kismillió fegyvert és páncélt találhattunk, addig a folytatásban már csak kategóriánként (pisztoly, puska, mesterlövész puska stb.) kettőt-hármat kapunk és ezeket fejleszthetjük, páncélt pedig egyáltalán nem tudunk váltani, pusztán a kinézetét tudjuk megváltoztatni. A fegyverek fejlesztéséhez nyersanyagra van szükségünk, amelyeket a bolygókon bányászhatunk – igencsak fáradságos és unalmas módszerrel, radar és felszíni szondák segítségével.

RUHA TESZI…

Bár újabb páncélokra és ruhákra sajnos nem lelünk, illetve nem is vásárolhatjuk meg ezeket, hősünk külsejét bármikor, bármilyenre megváltoztathatjuk. Ez a hadihajón viselt uniformisra is vonatkozik: kedvünk szerint ölthetünk Shepardre elegáns, vagy éppenséggel laza, galaxisszerte divatos ruhákat. Társaink ruházatát is váltogathatjuk, azonban ehhez először meg kell nyernünk bizalmukat.

KÉPESSÉGEK

A Mass Effect 2-ben érezhetően kevesebb fejleszthető képességet kapunk, mint az első részben. Ettől a játék taktikai értéke igazából nem csökken, hiszen igazából az első részben is csak néhány speciális tulajdonságunkat használtuk rendszeresen. Amikor maximumra fejlesztünk egy képességet, akkor választhatunk két extra fejlesztés között. Érdekesség még, hogy míg Shepardnél fixen megmaradnak a fejlesztések, addig társainknál minden küldetésnél újraoszthatjuk azokat.

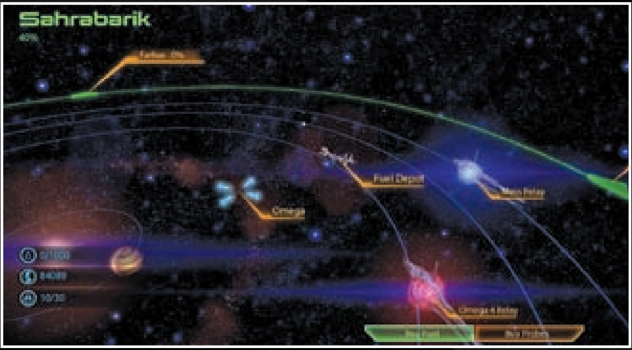
vált. Hozzá kell azért tenni, hogy ezt csak veterán szinttől fogjuk tapasztalni: normálon túlságosan is könnyű a játék. Aki rendes kihívásra vágyik, az szerintem veterán alatt bele se kezdjen a Mass Effect 2-be, mert helyenként unatkozni fog.

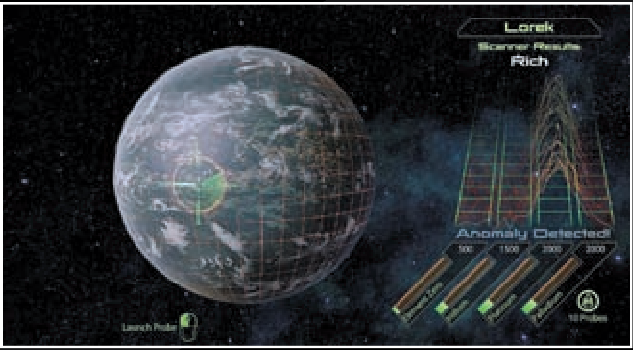
MASSZÍV VÁLTOZÁSOK

Amellett, hogy dinamikusabb, illetve taktikailag kidolgozottabb a harc, a BioWare kiszórt belőle néhány olyan elemet, amelyet a csapat feleslegesnek ítélt meg. Például ezúttal nem fogunk zsákszámra találni újabb fegyvereket: a játék során mindösszesen kettőt-hármat kapunk minden típusból, és azokat fejleszthetjük. Még drasztikusabb a változás a páncélok terén: saját hősünk és embereink csak egyetlenegy fajtát viselhetnek, pusztán annak tulajdonságait fejleszthetjük, és a külsejét változtathatjuk meg. Ez részben realisztikusabb, hiszen nem fogunk egy zsák fegyverrel és páncéllal a hátunkon szaladgálni, ugyanakkor visszavesz a Mass Effect 2 szerepjátékos tulajdonságaiból. Akik azt szerették számolgatni, hogy a frissen megtalált sisak mennyivel védi jobban Shepard fejét, vagy hány ponttal sebez többet az újabb generációs mesterlövész puska, azok talán kicsit szomorúak lesznek. Azonban szó sincs arról, hogy a BioWare sutba dobta volna a fejlesztést. Minden fegyverünket, páncélunkat, sőt, még az űrhajónk tulajdonságait is folyamatosan erősíthetjük új technológiákkal. Ezúttal azonban nem bizonyul igaznak a régi mondás, amely szerint a háborúhoz csak pénz, pénz és pénz szükséges, ugyanis itt nem elég creditmilliárdosnak lenni: nyersanyagokat is kell szerezni a fejlesztéshez. Azonban ezek felkutatása is teljesen megváltozott. Biztosan sokan emlékeztek még a MAKO-ra, a hatkerekű felfedező és harci járműre az első részből. Mindenki szidta az irányítását, és sokan unalmasnak tartották, hogy ezzel kell felfedeznünk a bolygók felszínét, időnként ritka ércek, nyersanyagok után kutatva. Nos, a folytatásból kiszedték a MAKO-t, helyette viszont a nyersanyagokért át kell fésülnünk a planéták felszínét egy radar segítségével, úgy, hogy a jobb egérgombot nyomva tartjuk és a bal gombbal felszíni szondát küldünk ki rájuk. Nos, ez tipikusan az a fejlesztői ötlet, amely egy megbeszélés során biztosan rendkívül kreatívnak tűnt, de mégis ezt kellett volna elsőként kidobni a kukába. A nyersanyag utáni felszíni szondázás ugyanis már elsőre is, de főleg sokadszorra válik dögunalmas műveletté – egyszerűen nem is értem, hogy a BioWare miért hagyta benne a játékban. Minden egyes alkalommal oda kell repülnünk űrhajónkkal a felfedezetlen bolygóhoz, majd miután beindítottuk a radart, egy koncentrálódási grafikont kell figyelnünk, végül kilőnünk a felszínre a szondákat. A másik hasonlóan rendkívül „kreatív" ötlet az a két ügyességi-logikai minijáték, amellyel különféle elektromos zárakat, adatbázisokat törhetünk fel. Az egyiknél egy kapcsolótáblán kell azonos jelzésű pontokat gyorsan összekötnünk egymással, a másik pedig a hacker munkáját akarja szimulálni: itt szoftverkódok mintáit kell beazonosítani. Mindkét minijáték fárasztó, unalmas, felesleges –

»MÁR AZ ŰRUTAZÁS SEM A RÉGI

MÁR AZ ŰR SEM OLYAN VÉGTELEN, MINT AZ ELŐZŐ RÉSZBEN...





Az első részhez képest a BioWare alaposan átdolgozta a világűrben történő utazást. Míg korábban pusztán meg kellett adnunk, hová repüljünk a Normandy-val, addig a második részben már mi magunk vezetgethetjük az újjáépített űrhajót. A rendszer rendkívül egyszerű (és kicsit talán primitív is…): ahova klikkelünk, oda repül az új Normandy a statikus galaxis térképen. Hogy azért valamilyen komplexitást is vigyenek a dologba a fejlesztők, bevezették az üzemanyag-használatot: ahogy a világűrben kalandozunk, úgy fogy folyamatosan a nafta. Vigyáznunk kell, mert ha teljesen kiürült az üzemanyag, akkor a hajó már a nehezen megszerezhető nyersanyagokat kezdi fogyasztani. Ezeket kitermelni rendkívül macerás (és fenemód unalmas is): a felfedezetlen bolygókhoz repülve egy radarral fel kell először fedezni a felszínt, majd szondákat kell ráküldeni és így kerül automatikusan – ha szerencsénk van – az űrhajó fedélzetére a sokféle ásványi anyag, melyeket aztán a fegyvereink, illetve a hajó fejlesztésére használhatunk. Ami nem változott, az a „mass relay” rendszer: a csillagrendszerek között most is ezek között közlekedhetünk villámgyorsan.«

még szerencse, hogy egy idő után felfejleszthetjük az erre vonatkozó képességeinket olyan szintre, hogy csak minimális figyelmet kelljen erre fordítanunk, de továbbra sem értem, hogy a fejlesztők miért erőltetik az ehhez hasonló megoldásokat sok akció vagy szerepjátékban. Komolyan leültetném őket, hogy egy fél napig csak ezekkel játszanak, utána háromszor meggondolnák, hogy bekerüljenek-e ilyen marhaságok a végleges programokba...

EZ EGY IGEN, IGEN, IGEN KOMPLEX VILÁG

Azonban az unalmas nyersanyagkutatás, illetve a bosszantóan ostoba minijátékok sem tudják elhomályosítani a Mass Effect 2 erényeit: a fantasztikusan kidolgozott univerzumot, a kiváló sztorit és remek karaktereket. A Mass Effect világa az első játék és három regény után most „ért be” igazán. A különféle fajok közötti etnikai villongásokat, az emberiség idegen lények iránti lekezelő magatartását, a különböző szervezetek közti ellenségeskedéseket, illetve összességében az egész univerzumot elképesztően precízen és életszerűen dolgozták ki a fejlesztők. Mindjárt ott van ugye az emberiség két egymással élesen szemben álló szervezete: a bürokratikus, korrupt, ám általában véve békés és diplomatikus eszközöket felhasználó Szövetség, amely tehetetlenül szemléli a fajtánkra leselkedő legfenyegetőbb veszélyeket, illetve a véres terrorakciókat, és kegyetlen katonai kísérleteket sem megvető, nacionalista Cerberus, amely a Szövetséggel ellentétben komolyan veszi azt a célt, hogy megmentse az emberiséget, sőt, más szerves lényeket is a kipusztulástól. A Cerberus vezetője, az Illusive Man zseniális karakter: igazi hidegfejű, számító, machiavellista figura, aki semmilyen eszköztől – még adott esetben saját emberei becsapásától és életük kockáztatásától – nem riad vissza annak érdekében, hogy a gyűjtőkkel leszámoljon, és az emberiséget megmentse. És akkor még nem is beszéltem a többi karakterről: Shepard társai még az előző rész szereplőinél is kidolgozottabbak, sokkal életszerűbb figurák. A játék során többek között mellénk szegődik egy meghasonlott, halálosan beteg drell mestergyilkos, egy asari fajú justicar (egyfajta magányos, női templomos lovag), aki saját lánya ellen kénytelen gyilkos hajtóvadászatot indítani, és Jack, alias Subject Zero az agyontetovált, pszichopata hölgy, akinek annyi bűntett van a lajstromán, hogy egy tucatnyi teljes életfogytiglan sem lenne elég ahhoz, hogy megbűnhődjön értük – mégis az egyik legszimpatikusabb karakter. Mindegyik szereplő életét saját, személyes dráma kíséri, amelyet megosztanak velünk, és segítségünket kérik, hogy egy-egy rázós misszió erejéig megoldjuk azokat. Ezek tulajdonképpen a játék

»A játék rendkívül érdekes megoldása, hogy aszerint tudjuk Urdnot Wrexet, a krogant, vagy helyette Gruntot felvenni csapatunkba, hogy az előző részben megóvtuk-e Wrex életét.«

»Shepard nem csak a nőket veszi célba. Durrogtat máshol is rendesen.

»Na ők azok a lények, akikkel nem futnánk össze egy sötét utcában...

»MASS EFFECT-IRODALOM
A CERBERUS TITKOS ÉS PISZKOS AKTÁI

Csakúgy, mint az első Mass Effecthez, a második részhez is készült egy olyan regény, amely a játék előtörténetéül szolgál. A Mass Effect: Retribution című könyvet Drew Karpyshyn írta, aki az előző 2 részért is felelős. A sztori szerint a Cerberus vezetője, a rejtélyes „Illusive Man" mindenáron fel akarja fedezni a reaperek technológiáját, ezért egy olyan emberi kiborgot akar kikísérletezni, akinek testébe a reaperek technológiáját operálják bele. Ehhez meg is találja a megfelelő alanyt: Paul Grayson ex-Cerberus ügynököt, aki még régebben elárulta a szervezetet.«

»MASS EFFECT 3?«

Még csak most jelent meg a Mass Effect 2, azonban már most kiszivárogtak a legelső információk a harmadik részről. Casey Hudson, a BioWare projektvezetője elárulta, hogy minél gyorsabban, még ebben a konzolgenerációban piacra szeretnék dobni a játékot, tehát maximum két évet kell várnunk a folytatásra. Az is biztos, hogy Shepard lesz a harmadik rész főszereplője, azonban csak abban az esetben tudjuk saját karakterünket továbbvinni, ha sikerül vele túlélni a második rész végét. Egy biztos: akkor is Shepard lesz a játék főszereplője, ha nem ússza meg a drámai eseményeket, csak akkor ő nem a MI Shepardünk lesz. „Csakúgy, mint a valós életben, nálunk is az az igazi hátulütője a halálnak, hogy már nem élünk tovább." – fejtette ki ezt a mélységes bölcsességet Hudson. „Éppen ezért, ha a saját karaktereddel akarod végigvinni a játékot, akkor ügyelj rá, hogy túlélje a második részt…"

mellékküldetései, melyek egyébként érdekesebbek is, mint maga a világmegmentős vonalat feldolgozó fősztori.

MAGA, MAGA… IGAZI JELLEM!

Az események alakulásának egyébként nem csak egyszerű szemlélői leszünk, hanem befolyásolhatjuk is azokat. Itt most ne arra tessék gondolni, hogy a küldetések végén jól fejbe lőhetjük a kiszemelt főgonoszt, hanem az átvezetők során egyetlen mozdulattal (jobb, vagy bal egérgombbal – aszerint, hogy paragon, vagy renegade akcióról van-e szó) hirtelen megváltoztathatunk egy kisebb átvezető jelenetet, eseményt, vagy párbeszédet. Például amikor társunk indulatból le akar lőni, vagy meg akar nyomorítani egy fegyvertelen karaktert, akkor félrelökhetjük kezét, így megakadályozva hogy olyat tegyen, amit később ő is megbánna. Máskor viszont éppen mi lehetünk „kegyetlenek", vagy legalábbis irgalmat nem ismerők: amikor egy felhőkarcoló legfelsőbb emeletén egy ellenséges katonát kihallgatunk, és az nem akar vallani, akkor egy energikus és kegyetlen lökéssel letaszíthatjuk a mélybe. Akciónk befolyásolja paragon („jó"), vagy renegade („rossz") jellemünk alakulását. Minél több paragon vagy renegade pontot kapunk, annál valószínűbb, hogy egy későbbi párbeszéd során kiválaszthatunk egy jellemhez illő választ, és az nem lesz kiszürkítve. Az előző résszel, és korábbi BioWare-játékokkal ellentétben egy hosszabb párbeszéd után egyszerre kaphatunk paragon és renegade pontokat, így mindkét irányba fejlődhetünk.

MASSZÍV LÁTVÁNY

A Mass Effect 2 látványvilágában olyan hatalmas különbséget nem fogunk észrevenni az előző részhez képest, de az alapjáték már amúgy is oly magasra tette a mércét, hogy nehéz lenne azt felülmúlni. Általában véve minden részletesebb, különös tekintettel az idegen lények textúráira és a környezetre. Az emberi figurák is sokat javultak az előző részhez képest – főleg a női karakterek, akik érdekes módon szerepjátékokban a legtöbbször elég furcsán néznek ki. Miranda, a mostani rész legfontosabb női karaktere nemcsak egyszerűen szexisebb Ashley-nél, hanem sokkal emberibb külsejű is. Úgyszintén elsőrangú női karakter Jack, aki tetkói és vad stílusa ellenére is igazán megragadó figura. Az új idegen lények közül a hátborzongató külsejű vorchákat érdemes kiemelni, akik leginkább úgy néznek ki, mintha valamilyen horrorfilm szörnyetegei lennének. Nem szeretnék valamilyen hasonlóról álmodni, az biztos!

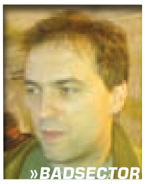
TÖBB IS, KEVESEBB IS…

Gondolom mindenkinek az a kérdés motoszkál a fejében, hogy összességében a második rész jobb lett-e, vagy inkább kicsit rosszabb, mint az előző rész, vagy esetleg nagyjából ugyanazt a szintet hozza-e? A sztori tekintetében nekem nagyon tetszett, hogy egy alapvetően negatív beállítottságú, illegális terrorista szervezet tagjaként ügyködhettem, illetve maga a kezdés (Shepard halála) is nagyszerű. Később kicsit lankad ugyan a fősztori lendülete, de ahogy egyre több csapattagot szerzünk, úgy lesznek egyre izgalmasabbak, eredetibbek a mellékküldetések - ezek még sohasem szögeztek ennyire a képernyő elé szerepjátékban. Viszont azt sajnáltam, hogy a BioWare „ejtette" a szerepjátékokban megszokott fegyver- és páncélszerzést, de az is igaz, hogy az előző részben használt ötszázféle, gyakran csak szintekben különböző, nagyjából ugyanolyan fegyvernek sem volt igazán értelme. Amit viszont roppant módon utáltam, az a nyersanyagbeszerzési rendszer: ennél még a MAKO suta vezetését is jobban élveztem az első részben. Végső soron a Mass Effect 2 éppolyan magával ragadó, élvezetes, izgalmas, remek történetű és adrenalinpumpáló akció-szerepjáték mint az első rész, ugyanakkor itt is megtalálhatóak a szokásos hajmeresztő ostobaságok. Csak remélhetjük, hogy a trilógia záróakkordja már majdnem tökéletes lesz…«

GRAFIKA»	»94%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»93%

www.pcguru.hu/1230

»A Mass Effect 2 méltó folytatás az előző részhez: nagyszerű újításokkal, még pörgősebb, izgalmasabb csatákkal, elsőrangú sztorival megspékelve.



»BADSECTOR

PRO »Kiváló történet és taktikai harc a legfőbb jellemzők, továbbá briliáns karakterek..

KONTRA »A nyersanyag beszerzése döglunalmas, a logikai-ügyességi játékok pedig még bosszantóak is.

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz Core Duo CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA (PS3), 15 GB HDD

»95%«

Médiapartner:
pc guru
MASS EFFECT 2
N7
SZEDD ÖSSZE A CSAPATOT
NINCS ELVESZETT ÜGY
Emberi kolóniáknak vész nyoma. Feladatod felderíteni az okot, és véget vetni az eltűnéseknek. Nincs túl nagy esélyed a túlélése – nem mintha ez korábban megállított volna. Szedj össze harcosokból, bűnözőkből és biotikusokból álló elit csapatot, hogy megfordítsd az események végkimenetelét!
MEGJELENÉS: 2010. JANUÁR 29.
WWW.BIOWARE.HU/MASSEFFECT2
PC-n MAGYAR FELIRATTAL
PC DVD ROM
XBOX 360.
Scaleform
BIOWARE
EA
18
www.pegi.info
© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. A Mass Effect, a Mass Effect embléma, a BioWare és a BioWare embléma az EA International (Studio and Publishing) Ltd (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

»fejlesztő: Eurocom Entertainment Software »kiadó: SEGA »web: www.olympicvideogames.com/vancouver2010/

VANCOUVER 2010

Halovány olimpiai láng

Tömény adrenalin, izgalom, mélyről feltörő érzelmek: ezt kínálja a Eurocom legújabb olimpiai játéka – csak épp nem pozitív értelemben.

írta» JOHNBART

Bevallom, kissé meglepődtem mikor Batetől megkaptam az ukázt, hogy márpedig én most sportjátékot fogok tesztelni, ab-ból is rögtön olimpiait – a témában való tájékozottságomat ugyanis jól jelzi, hogy nemcsak azon lepődtem meg, hogy idén februárban téli olimpia lesz Kanadában, hanem azon is, hogy a jelen hasábokon kivesézendő Vancouver 2010 egyáltalán a világon van. A Segának, valamint az Athens 2004-et és Beijing 2008-at is jegyző Eurocomnak köszönhetően 2010-ben sem maradunk hivatalos adaptáció nélkül – bár elnézve a végeredményt, talán jobb lett volna, ha a PC idén kimarad a buliból.

„LÁNGOLÓ SZÍVVEL…"

…hangzik az idei vancouveri megmérettetés mottója, melyet megszívlelve igyekeztem legalább olyan lelkesedéssel belevetni magam a virtuális olimpia örömeibe, mint azt a profi résztvevők teszik élesben – a bennem buzgó versenyszellem azonban sajnos gyászosan tiszavirág-életűnek bizonyult. Az első gondok rögtön az indításnál jelentkeztek, mikor a program szolgálatkészen felajánlotta a Games for Windows Live-ba való bejelentkezést, tette ezt azonban az Xbox kontroller A és B gombjaira utalással. Kőkemény konzolporttal állunk tehát szemben, ami önmagában még nem is probléma, a nehézségek mindössze abból adódtak, hogy a készítők még arra sem vették a fáradtságot, hogy a fentebb emlegetett zöld és piros pöttyöket alapból a billentyűzet azonos nevű elemeire definiálják (így csupán tíz percembe került, mire rájöttem, hogy a helyes megfejtés a J és K gombok mögött rejtezik). Az első akadályt így sikerrel vettem, a problémák azonban a menübe érve sem csökkentek, sőt. Egérről ne is álmodjunk, a navigálást kizárólag a klaviatúrával végezhetjük, az irányításmenüben pedig az irányokat leszámítva minden funkciót betűk helyett a kontrolleren fellelhető gombok ikonjával magyaráz a program, izgalmas kódfejtésre invitálva így a megdöbbent játékost (vagy arra, hogy az alap gombkiosztással végigzongorázza az összes versenyszámot, hogy megtudja pontosan mi mire való). Az igénytelenség netovábbja azonban mindenképp a névválasztás, a gépelést ugyanis elfelejthetjük, nevünk karaktereit ehelyett egyenként kell kiválasztanunk (vagy törölnünk) a kontroller X és Y gombjaként megadott billentyűk vad nyomogatásával…

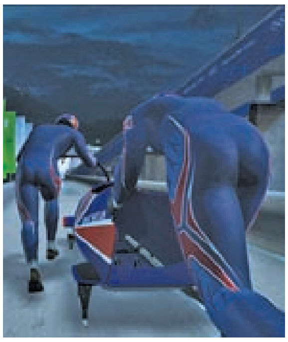
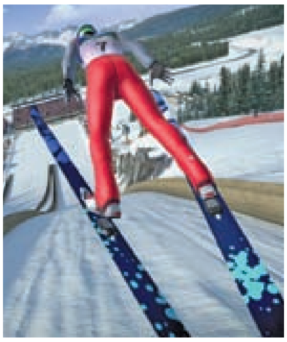
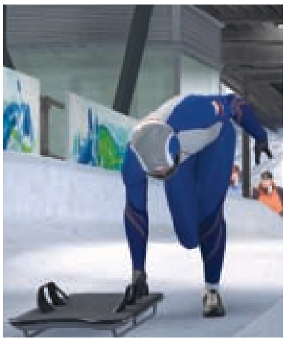
»Tudom, hogy mosolygok, de ha nem mész arrébb, simán elütlek.

»Ó, KANADA«

Bár még meg sem kezdődött, az idei téli olimpia máris hangos a botrányoktól; a női síugrás – mint versenyszám – kizárása, illetve az olimpiai falu körül duzzadó panama mellett a legérdekesebb skandalum minden bizonnyal az idei játékok mottójához tartozik. A nagyjából „Lángoló szívvel"-ként fordítható „With glowing hearts" ugyanis a kanadai himnusz része, ez azonban nem gátolta meg a vancouveri szervezőbizottságot abban, hogy megpróbálja levédeni a frázist – annak ellenére, hogy a mondat nyilvánvalóan közkincs, és mint olyan, senki sem sajátíthatja ki. A szervezők emellett egy sor szerzői jogi perrel is nevetségessé tették magukat, miután számtalan olyan – nevében az olimpiához kötődő – étterem és szálloda ellen adtak be keresetet, amik már akkor léteztek, mielőtt Vancouver egyáltalán elnyerte volna a rendezés jogát.

»VANCOUVERI VITAKÖR«

A kanadai indián közösségek (elsősorban a megnövekedő turizmus és környezetszennyezés miatt) különösen allergiásak a közelgő tornára, így sokuk igyekszik minden alkalmat megragadni, hogy az idei téli olimpiát kritizálhassa. A legutóbbi támadást a Kanada északi területein élő Inuitok indították, méghozzá az olimpia hivatalos logója, az inukshuknak nevezett indián kőszobor ellen. Mint sokuk elmondta, a logón látható inukshuk egyáltalán nem hasonlít az Inuitok által készítettekre, azok ugyanis nem tartalmaznak emberi fejre vagy végtagokra emlékeztető részeket. Stewart Phillip, a Brit Columbiai Indián Törzsfők Szervezetének elnöke ugyanakkor szintén bírálta a logót: ő – bizonyára a benne csörgedező gamer vérből kifolyólag – „minden méltóságot nélkülöző Pac-Mannek" nevezte az alkotást.

„A PÁLYA ÖRDÖGEI"

Túllépve a kaotikus billentyűzetkiosztáson ideje a lényegre térni, és megvizsgálni, hogy pontosan mit is kínál a Vancouver 2010 az olimpiára éhes játékosoknak. A hivatalos oldal 14 különböző versenyszámot említ, ami valójában humbug, miután igazából csak nyolc sportágat digitalizáltak: az alpesi és akrobatikus sízést, a síugrást, a hódeszkázást, a gyorskorcsolyázást, valamint a bobozást, szkeletonozást és versenyszánkózást. A trükk abban rejlik, hogy néhány ágazat több alkategóriával is bír, kis híján megduplázva így a választható versenyek számát. A gond csak az, hogy ezek a gyakorlatban alig térnek el egymástól (hosszabb pályákat, vagy külön női/férfi sportolókat jelentenek), szóval kissé szemfényvesztésnek éreztem a dolgot. Magukkal a versenyszámokkal különösebb probléma nincs: bármelyiket is válasszuk, a célunk az első hely megszerzése, ami a szólóágaknál a legjobb pontszámot és időt, a versenytársas viadaloknál pedig ama bizonyos szalag elsőként való átszakítását jelenti. Mechanizmusát tekintve a megmérettetések nem sokban különböznek a Beijing 2008-ban látottaktól: a versenyszámok zöme begyakorolható minijátékokból áll, melyek során a képernyőn jelzett gombokat vagy időben, vagy minél gyorsabban, vagy épp egy adott sorrendben kell lenyomni – kivételt ez alól az alpesi sí és a hódeszkázás képez, ezek több helyszínnel akár egy önálló versenyjátéknak is elmennének, így kár, hogy mindegyikük csupán egy pályából gazdálkodik. A sportesemények java tehát főleg reflexeinket, ritmusérzékünket, továbbá tasztatúránkat teszi próbára, már ha a billentyűzetes irányítás mellett döntünk. Ez azonban nem igazán ajánlott, mivel valami érthetetlen okból kifolyólag a különböző viadalokban ugyanazon mozdulatot sokszor más billentyűvel tudjuk elérni (bobozásnál például nem azokkal a gombokkal kanyarodunk, mint versenyszánkózásnál), ami a gyakorlatban vagy azt jelenti, hogy egy sportág kiválasztása előtt átkonfiguráljuk a billentyűzetkiosztást, vagy azt, hogy ráfanyalodunk az Xbox-kontrollerre, ha már a játék azt erőlteti. Az irányítás mellett a játék másik nagy problémája annak „soványsága": a Beijing 2008 ötletes karriermódját és továbbképezhető sportolóit elfelejthetjük, az egy- és többjátékos módban is játszható Olimpia mód voltaképp csak az általunk kiválasztott versenyszámok egymás utáni lejátszását, és az ott szerzett pontok halmozását jelenti, ami valljuk be, nem túl ösztönző. A helyzetet valamelyest az Olimpia mód mellett elérhető Challenge mód menti meg, ami a játék szavatosságát harminc, egyre nehezedő kihívással igyekszik növelni, melyek során az adott verseny megnyerése mellett valamilyen extra feladatot is végre kell hajtanunk: bobozásnál például nem mehetünk egy adott sebesség alá, az alpesi síelésnél pedig időlimitet kapunk, melyet a pályákon elszórt hóemberek levadászásával nyújthatunk meg. A feladatok többsége elég szórakoztató és néha vicces is, miután azonban jelentősen megnehezítik a klaviatúrával amúgy is nyögvenyelős versenyeket, kipróbálásukat csak kontrollerrel rendelkezőknek, illetve mazochistáknak ajánlom.

» A 2010-es vancouveri olimpia lesz az első a játékok történelmében, melynek megnyitóját nem a szabad ég alatt, hanem egy stadionban fogják tartani. «

CSODÁS PERSPEKTÍVÁK

Ha van valami, amibe nem tudok belekötni, az a grafika: a Vancouver 2010 ezen a téren ugyanis vitathatatlanul remekel. A részletes textúrák, a változatos időjárás és a hatalmas, ámde teljesen belátható hegyi pályák igazán remek látványt biztosítanak, a prímet azonban mégsem ezek, hanem a sportolók viszik, akik mind mozgás és mimika, mind részletesség tekintetében egyszerűen hibátlanok – a Eurocom tehát ezen a téren most sem okozott csalódást. A gyönyörű látványhoz emellett baráti gépigény is társul, a mostanság már kövületnek számító egymagos rendszeremen is élvezhetően futott a játék, ami mindenképp dicséretes. A motor kompatibilitása ugyanakkor közel sem ennyire jó: konzolátirat lévén azon nem lepődtem meg, hogy a textúrarészletességen és a felbontáson kívül semmit nem lehet átállítani, azon viszont már annál inkább, hogy a játék alapból mindig ablakból indult…

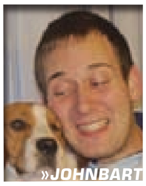
„JÉG VELED!"

A Vancouver 2010 leginkább egy remek grafikával ellátott flashjáték-gyűjteményre hasonlít: bár az egyes versenyszámok (kontroller esetén) önmagukban ideig-óráig szórakoztatóak, a program maga rövid időn belül unalmassá válik, miután nincs semmi, ami a külön-külön elindítható versenyszámokat érdemben összekötné, felébresztve így a bennünk szunnyadó versenyszellemet. Ez, illetve a borzasztó irányítás összességében egy felejthető sportjátékban ölt testet, melynek bár konzolokon az olimpia alatt lehet valamiféle keletje, a vancouveri torna fináléját követően szinte biztosan a süllyesztőbe kerül.«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1564

»Bár grafikailag nem teljesít rosszul, a Vancouver 2010 majd minden egyéb téren az összecsapottság érzését kelti. Ha olimpialázban égsz, inkább maradj a tévénél...


»JOHNBART

PRO »Szép grafika, pár szórakoztató versenyszám, ötletes kihívások.

KONTRA »Kaotikus irányítás, a karriermód és a testre szabható játékosok teljes hiánya, sovány multiplayer.

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM2 DX9, 6 GB HDD

»70%«

»fejlesztő: Airtight Games »kiadó: Capcom »web: www.darkvoidgame.com

DARK VOID

Ez egy sötét verem

Mi kell egy tökéletes akciójátékhoz? Jöhetnek fegyverek, járművek, kemény főhős, egy laza női partner, valamint egy összeesküvésekkel tarkított sztori sem árthat. Ám hiába a remek recept, ha pocsék a szakács.

írta» CHOCHO

Mikor először hallottam a Dark Voidról, valahogy nem tudtam hová tenni. Ufós lövöldözés a második világháború előtt? Mintha csak a Sky kapitány és a holnap világa című bizarr film játékadaptációjáról lenne szó. Aztán jöttek a képek és a játékelemek újdonságait taglaló beszámolók, melyeknek köszönhetően viszonylag pozitív kép alakult ki bennem a Capcom új portékájáról. Különben is, a japán kiadót a hajdan oly borzasztó PC-s stratégiájának leváltása óta nem egyszer hoztam fel pozitív példaként a magazin hasábjain, hogy mindenki lássa, van cég, amely kellő időt és figyelmet fordít a számítógépes konverziókra, annak ellenére, hogy korábban mindig a konzolokat részesítette előnyben. Most viszont itt a Dark Void, és a demó kipróbálását követő bizakodó hozzáállásomat negatív élmények tiporták porba – jól sejtitek: a játék egyáltalán nem lett jó.

AZ ŐRÜLET HEGYEIN IS TÚL

A sztori 1938-ba kalauzol bennünket, és egy Will nevű fickót fogunk irányítani, aki pilótaként dolgozik egy szállítmányozó cégnél, valahol az isten háta mögött. Minden a megszokott rendben zajlik a mindennapokban, míg fel nem tűnik Will volt barátnője, Ava, aki egy nagyon fontos megbízatás ügyében keresztül szeretne utazni a Bermuda-háromszögön. Egy ilyen úticél persze nem szül könnyed sétarepülést, és ahogy az lenni szokott, át is kerülnek egy párhuzamos univerzumba, ahol kisvártatva felfedezik, hogy ott agresszor idegenek gyakorolják az elnyomó hatalmat. Will és Ava megpróbálnak hazajutni, ez viszont nem megy könnyen, köszönhetően a figyelő névre hallgató teremtményeknek, akik nem szeretnék, ha szabadon ki-be mászkálnának birodalmukban. Hőseink az új dimenzióban találkoznak a híres fizikussal, Nikola Teslával, aki egy jetpack prototípusát adja Willre, hogy sikeresebben szálljon szembe a figyelőkkel. Ettől a ponttól fogva a feladatunk a szökés és a világ megmentése, ami egy jól megírt forgatókönyv esetében élvezetes lehetne, de a Dark Void ezen a téren szinte mindent elszúr, amit csak lehet. A főszereplők abszolút érdektelen figurák, Will pedig nemcsak hogy megörökölte a Playstation 3 játéklegendájának, az Uncharted-sorozat főhősének szinkronhangját, de a készítők Nathan személyiségét is pofátlanul átvették, mindezt persze a legnevetségesebb módon, valahogy úgy, mintha egy óvodással íratták volna körbe a karakter jellemvonásait. A beszélgetések nagy része nevetséges, oda nem illő és unalmas, a „Hű, de király!" felkiáltások kedvéért bepakolt, látványosnak erős jóindulattal sem nevezhető átvezetőkkor pedig buzgón tenyerelünk majd az Escape billentyűre. Mindezt még elnézhetnénk

»HÚSZ ÉVE KÉSZÜL...«

Habár Duke Nukem még nem tért vissza, a legrégebben megkezdett játék már a boltokban van. A Dark Voidot ugyanis még az első Nintendo gépre, az NES-re kezdték tervezni cirka húsz éve, hogy ötvözze a Mega Man platformjátékszerű koncepcióját a Section Z lövöldözős játékmenetével. A Dark Rift nevű projekt viszont vakvágányra jutott a Super Nintendo bejelentése miatt, majd a félkész program később szinte teljesen megsemmisült egy mágneses interferenciának köszönhetően. A Capcom hosszú évekig nem nyúlt a Dark Voidhoz, de aztán ismét elővette az ötletet, és ebből született cikkünk tárgya is. Ha valakit érdekel, hogy milyen lett volna az első változat, akkor szerezzen be egy Nintendo DS-t, mert a gép rajongóinak kedvéért az eredeti tervekből is összeeszkábáltak egy akciójátékot Dark Void Zero címmel.

»ISMERŐS DALLAMOK

AVAGY HA MÁR MÁS NEM, LEGALÁBB A ZENE JÓL SIKERÜLT

A Capcom nem szeretett volna semmit a véletlenre bízni. A zenéért az a Bear McCreary volt a felelős, aki a Csillagközi romboló című tévésorozat fülbemászóan szomorkás melódiáit is komponálta. Hogy a 63 fő közreműködésével felvett nagyzenekari alkotás mennyire ér fel McCreary korábbi életművéhez, ízlés dolga, de az igényességre való törekvés azért dicséretes a Capcomtól. Kár, hogy az irányítás és a grafika már nem érdekelte őket, hogy a többi apró nüanszról (sztori...) már ne is beszéljünk.«

»Most komolyan, ennyi robotszerű idegen, és legyőzöd egy jetpackkel?

a Dark Voidnak, hisz csak egy akciójáték, de az, hogy ennyi potenciál veszett oda, dühíti az embert, és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy nincs többjátékos mód, és az egyszeri végigjátszás sem több hat-nyolc óránál.

ROCKETEER 2?

Sebaj, ha nincs jó sztori, marad a játékélmény, ami a fenti negatívumok ellenére akár még jól is elsülhet. A Dark Void lényege, hogy a földön egy fedezékharcra kihegyezett TPS-ként működik, míg a hátunkra szerelt jetpackkel bármikor a levegőbe szökkenhetünk, hogy izzasztó meccseket vívjunk az csészealjon repkedő földönkívüliekkel. A koncepció megér egy misét, és eleinte tetszetős, de sajnos a rossz játéktervezés nagyon hamar megmutatja oroszlánkörmeit. Ahogy rábökünk az „Új játék" feliratra, a program egy repkedős résszel kezd, mondván, hogy ez a prológus, mi pedig minden előzetes oktatás nélkül az egérrel össze-vissza csapkodva próbálunk navigálni és életben maradni. Ezen a ponton áldottam az égieket, hogy a demót már kipróbáltam, hisz így nem ért váratlanul a minden bevezetőt mellőző légi csata. A bevezető videók megtekintését követően a program szabvány külső nézetes akciójátékba vált, és ha kellően érzékletesen szeretném leírni a ránk váró játékélményt, akkor úgy fogalmaznék, hogy a Gears of War köszönt ránk, csak hihetetlenül gagyi kivitelben. A harc a fedezékekre épít, szakasztott úgy, ahogy azt már a feljebb említett játékban is láttuk, és akárcsak ott, itt is különféle szakaszokon kell átverekednünk magunkat a hullámokban ránk rontó ellenséges robotok likvidálása közepette. Vannak felvehető fegyverek, amiket a harcok alatt gyűjtött fejlesztési pontokkal erősebbekké is tehetünk, de ezek funkciója majdnem a nullával egyenlő, hisz semmilyen taktikára nincs szükség a néha gyengébb, máskor erősebb figyelők támadásaival szemben. Egyszerűen csak irány a fedezék, és lőjünk ki mögüle, lehetőleg úgy, hogy ne találjanak el. Ennél jobb tanács itt nem adható, s mivel a flinták nagy részének célzási képességei borzasztóan rosszak, érdemes minél közelebbről, egyenest a fejre menni. Egyedüli különlegesség, hogy nemcsak vízszintesen, hanem függőlegesen is harcolhatunk, azaz egy szikla széléről lefelé nézve, vagy például „felfelé szökkenve" egy épület oldalán. Ha túl közel merészkedik valaki, kivégezhetjük, de ez ritkán esik meg, mert az ellenünk küldött figyelők a technológiai előnyeik ellenére olyan buták, mint a reggel kikelt naposcsibék. Néha teljesen elfeledkeznek magukról, még csak tüzet sem nyitnak, várva, hogy szép ráérősen szétlőhessük a fejüket. Ha ebben kimerülne a Dark Void, akkor fél óra szívás után a lomtárban kötne ki, de mivel van jetpackünk, azért akad némi szórakoztató faktor a programban.

» A játék nem csak a mi tetszésünket nem nyerte el, a netes szaksajtó a megjelenést követően csak úgy szórta a 60% alatti értékeléseket. Persze joggal... «

Repkedni akármikor lehet, a nagy külső tereken pedig sokszor kötelező, s a légi harc a földivel ellentétben kellemes kihívással bír. Mivel nincs automata célzás, igazán ügyes manőve-

»Nem tudjuk, hogy ő most varázsol, vagy meghal-e éppen...

»Ilyen az igazi macho fair play: hátulról hasba lőlek...

»Erről a képről nekünk folyton a szintén katasztrofális Damnation ugrik be...

»Nem, ez nem a Mass Effect, hiába olyan a robot, mint egy Geth...

rezés kell a talajon szaladgáló lények kiiktatásához, de a levegőből érkező ufók még erre is ráteszneк egy lapáttal. Itt a gép is ügyesebb, sokszor támad hátba, és van, hogy egészen elképesztő trükköket mutat be, mi meg csak kapkodjuk a fejünket a záporozó lövedékek sűrűjében. Persze nem vagyunk védtelenek, a jetpack sokféle funkcióval bír. Lebeghetünk, gyorsíthatunk és lassíthatunk, de akár egyhelyben is megfordulhatunk. A leghasznosabb mind közül a kitérés, vagyis egy oldalirányú fordulat a levegőben, ami segít a kilőtt golyók elkerülésében. Ha eluntuk a lövöldözést, és valami keményebb mókára vágyunk, akkor közelítsünk meg egy ufót, és ugorjunk rá. Ilyenkor Will parádés mozdulatok kíséretében csinálja ki a pilótát, hogy behuppanva a gépbe saját irányítása alá vonja azt. Hogy a tehergépekhez szokott pilóta hol tanult meg ufókat vezetni, jó kérdés, de ez minden butasága ellenére is egy jó pont a Dark Voidnak. Ahhoz, hogy mindezt ki is használhassuk, tér kell, és ebben nem is szűkölködik a játék. Rengeteg olyan helyszínen fordulunk meg, amelyek mérete kifejezetten grandiózus, így bőven lesz hely a repkedéshez. Zárt térben viszont mindenkit óva intek a jetpack alkalmazásától, mert nagyon könnyen beakadhatunk vele, ami több ellenfél esetén végzetes következményekkel jár. Elhiszem, hogy nagyon menő lenne egy hangárban a plafonra szökkenve osztani az áldást, de ez sajnos nem az a játék.

CTHULHUNAK TETSZENE

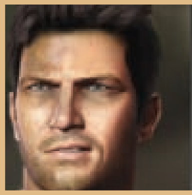
Adva van tehát egy meglehetősen közepesre tervezett program, pár jó, és rengeteg ki nem kihasznált ötlettel. Akár azt is mondhatnám, hogy megér egy próbát, de a közepes ötleteket tovább rontja a tény, hogy a Capcom legutóbbi játékaitól eltérően a Dark Voidot szörnyű irányítással verte meg a sors (avagy a fejlesztők). A fedezékes, lövöldözős részek még elmennek, de persze csak szódával, hisz az egér túl érzékenyen reagál (átállítani is felesleges, a mozgás-

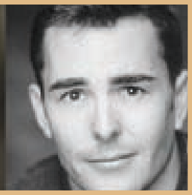
Egy kiváló recept abszolút ízetlen végeredménye a Dark Void.

szögével van baj), és a minket követő kamera sincs mindig a helyzet magaslatán. Az igazi kín viszont kétségtelenül akkor jön, ha a talajról az égbe merészkedünk. Az egér itt egyenesen használhatatlan. Néha alig reagál, és mire hajlandó arrébb rángatni az éppen egy szikla felé száguldó Willt, addigra már jobb, ha elkezdünk neki sírkőre gyűjteni, máskor viszont olyan gyorsan dob hátra minket, hogy esélyünk sincs időben reagálni. Ha tehát oldalirányban akarunk mozogni, a legjobb, ha lebegésbe kapcsolunk, és úgy váltunk irányt, ami igaz, hogy nagyon sokáig tart, és ezen idő alatt legalább tízszer leradíroznak az égboltról, de legalább más nyír ki, és nincs olyan érzésünk, hogy már megint mi bénáztuk el. Nem mondom, hogy nem lehet játszani a Dark Voiddal, mert huzamosabb idő után meg lehet szokni, de mire oda jutunk, olyan idegesek leszünk, hogy rögvest ráugrunk az első kontrollerre, ami a kezünk ügyébe kerül. Volt szerencsém kipróbálni az Xbox 360-as verziót is, ahol az analóg karokkal élvezetes a repülés, és érdekes mód a földön sem olyan gyors a célkereszt. Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a játékot eredetileg konzolra írták, és onnét portolták PC-re, mindezt viszont a kellő odafigyelés és optimalizálás nélkül. Annyi pozitívumot persze lehet említeni, hogy itt legalább nem írja ki folyton a program, hogy „Nyomj X-et!". Abból elég volt a Ninja Blade-nél.

SZÉP ÚJ VILÁG

Hiába hát a sok, papíron izgalmasnak tűnő játékelem, a játék végeredményben sem maradandó, sem szórakoztató nem lett. Na de mi a helyzet a látvánnyal? Hisz a pár hónapja tesztelt Avatar sem volt sokkal jobb játék a Dark Voidnál, design tekintetében viszont köröket vert más próbálkozásokra, hisz remek alapanyag állt a fejlesztők rendelkezésére. Ez a Dark Voidra is igaz, hisz egy alternatív világból nagyon sokat ki lehet hozni, ne felejtsük el, hogy most a világégés előtti alternatív Amerika a helyszín, agresszív





»AZ ÉV HANGJA, NOLAN NORTH

AVAGY AMIKOR A FŐHŐSRŐL EGY MÁSIK JÁTÉK JUT AZ ESZEDBE

A játék főszereplőjének, Willnek a hangját az a Nolan North adja, aki az utóbbi időben kisebbfajta sztárrá vált az Uncharted-szériának köszönhetően. Nolan egyébként nemcsak játékokban szerepelt (bár ott kétségtelenül impozánsabb a lista), de kisebb mellékalakokat is megformált olyan sorozatokban, mint a Sírhant művek, a Miami helyszínelők, vagy az NCIS. Legutóbb azzal került a köztudatba, hogy egy interjúban elárulta, már idén elkezdenek dolgozni az Uncharted 3-on. Ejnye Nolan, hát szabad ilyet?«

»EGY KIS STEAMPUNK«

A Dark Void világa ugyan nem a legeredetibb, az biztos, hogy ritka madár, hisz nem átall a steampunk stílus elemei közül is felvonultatni párat. A steampunk eredetileg egy művészeti ág, mely afféle „sci-fi a múltban". Legtöbbször viktoriánus korabeli környezetbe helyezve jelenik meg mindenféle furmányos szerkezettel, melyekre jellemzőek a korabeli, jövőt illető elképzelések általános vonásai. Azaz minden tele van fogaskerekekkel, az összes eszköz fémből van, de szeretik a csápokat és a robotikus póklábakat is. Annak ellenére, hogy izgalmas terület, a filmek és játékok számára is csaknem szűz, mert bár voltak próbálkozások itt is, ott is (filmeknél a Van Helsing vagy A szövetség sorolható ide, míg játékoknál a tavalyi borzadály Damnation), egy sem akadt, ami kellő tisztelettel adózott volna a stílus előtt. A Dark Void sem ilyen, pedig a jetpack, Tesla és a forgó-hajlongó robotok tökéletesen beleillenek a képbe, ezzel teremtve autentikus steampunk hangulatot teremtve. Még egy kihagyott ziccer.

»Vajon ő is azon mereng, hogy miért lett ilyen szörnyű a játék?

»Illusztráció a hogyan ne repülj idiótán jetpackkel kézikönyvhöz...

ufókkal párosítva. Szóval simán jó lehetne, de persze nem. Ahogy minden más, a világ sem sikerült túl fényesre. Azt nem lehet mondani, hogy a játék csúnya, mert nem az, viszont semmi, de az égvilágon semmi olyan nincs a grafikában, ami miatt akár egy picit is felfigyelnénk rá. Sőt, ami jópofa, az sem több, mint egyszerű lopás. Will olyan, mint Indiana Jones és Nathan Drake génkezelt zabigyereke, egyetlen pozitívuma, hogy egyedül ő nem kancsal a játékban. Az idegenek a Crysis és a Mass Effect földönkívüli gépszörnyetegeitől eredeztethetőek, a pályák pedig bár nagyok, dögunalmasak, és sok hasonlóságot mutatnak a Halo-sorozattal. Változatosnak sem mondható a kaland, mert nagyon sok az egy kaptafára modellezett idegen, a nagyobb hajók meg túl ritkák, és a földön is jóval több időt fogunk tölteni, mint a levegőben. Mindehhez csapjuk hozzá a közepes textúrákat (a 2006-os Gears of War ezt az egész hóbelevancot körberöhögi), a nevetséges animációkat (Will a kétméteres ágyút a farzsebébe teszi...) és a tipikusan B-filmes átvezetőket. Az egyetlen, amivel elégedettek lehetünk, a gépigény. Az én itthoni vasamon (kétmagos AMD proci 3,4 GHz-en, és egy 3870-es őskövület VGA) meg se kottyant neki az 1080p, amit díjazok, mert ez mégiscsak PC, és nem konzol.

SÖTÉT VEREMBE VELE!

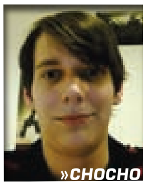
Összességében annyit mondhatok a Capcom ufós hóbelevancáról, hogy csalódtam és elégedetlen vagyok. Mert bár a Dark Void még fogyasztható termék lett, szórakoztató játéknak már nem merném nevezni. Egy összetákolt, hibáktól és meggondolatlan döntésektől hemzsegő program, ami ugyan jobb, mint a pokol bugyrai, de az ajánlott vételtől nagyon messze van. Egyfelől kicsit sajnálom a játékot, mert a benne rejlő potenciál és a hosszú fejlesztés sokkal szebb eredményt érdemelne, másrészt azonban nem tudok szemet hunyni a hiányosságai felett. Különösen bosszant, hogy amit nem szúrtak el, az sem lett jobb az unalmasan középszerűnél, és nagyon úgy tűnik, hogy bizonyos pontokon a fejlesztők még csak nem is próbáltak meg jobban teljesíteni. Ha eredetibbek lennének az idegenek, vagy ha szimpatikusabb volna a főhős, hogy az icipicit kézreállóbb kezelést meg se említsem, már minimum tíz ponttal többet adnék rá, hisz volna valami egyedi jellege. Ez viszont így egyszerűen nem ér eleget ahhoz, hogy kiemelkedjen az átlagosság keserű mocsarából, és garantálom, hogy fél év múlva már semmire sem fogunk emlékezni belőle.«

»Az ellenfél szó szerint elfüstölt szégyenében. Mi megértjük...

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/997

»Egy újabb példája a „mindent a fazékba" elvnek, ami nem sült el jól. Szomorú, mert rengeteg lehetőség állt a fejlesztők előtt, és egy ilyen háttérvilág sokkal szebb eredményt érdemelt volna.



»CHOCHO

PRO »Egy kevéske steampunk némi repüléssel.

KONTRA »Fájó középszerűség és gyenge PC-s változat.

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 1 GB RAM, Radeon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

»57%«

»BÉTATESZT«

»fejlesztő: Cryptic Studios »kiadó: Atari »web: www.startrekonline.com

A legvégső határ

Hat évet vártunk rá, de végre eljött a pillanat: a Star Trek Online megnyitotta virtuális galaxisát a végtelent felfedezni vágyó Csillagflotta-tisztek előtt. Vajon a Cryptic legújabb dobása beváltotta a hozzáfűzött reményeket? Bétatesztünkből minden kiderül...

írta» JOHNBART

Kevés MMORPG van, melynek sorsa oly viszontagságos lett volna, mint a jelen tesztünk alanyául szolgáló Star Trek Online-é: fejlesztő- és kiadócsere, közel hatévnyi fejlesztési idő, a nulláról újrakezdett programozás – a trekkerek által talán legjobban várt projektnek az összes fentebb említett hányattatásból kijutott. A megpróbáltatásoknak azonban immár vége: a City of Heroest is jegyző Cryptic Studios kezei alatt a játék lassacskán révbe ér, amit a publikus bétateszt is bizonyít. És hogy milyen munkát végzett az új fejlesztőcsapat? Nos, Spock parancsnok örökbecsű szavaival élve: lenyűgözőt.

LÁNGOKBAN A VILÁG

Jó játékot fejleszteni nehéz, jó Star Trek játékot azonban különösen problémás: amellett ugyanis, hogy a kész produktumnak szórakoztatónak kell lennie, egyúttal maximálisan tiszteletben kell tartania a Star Trek hatalmas háttérvilágát, valamint annak optimista filozófiáját is. Általában ez utóbbi tényező az, ahol az évtized Trek-játékai rendre elvéreztek: a programok többsége (mint pl. az Elite Force-széria vagy a Bridge Commander) ugyanis hiába volt jó, az alapvetően pacifista világgal mégis nehezen volt összeegyeztethető a bennük tapasztalható konstans fézer- és torpedótűz. Játékmenete tekintetében a Star Trek Online már csak ezért is dicséretet érdemel: a program ugyanis legalább ugyanakkora hangsúlyt helyez a békés felfedezésre és diplomáciára, mint a fegyveres harcra – dacára a lőporszagú alaphelyzetnek. Eszerint 2409-ben járunk, 30 évvel a Star Trek: Nemezis mozifilm történései után. Immár 22 éve, hogy a Romulus bolygót elpusztította egy szupernóva, az így kialakult hatalmi vákuum pedig teljesen felborította az Alfa Kvadráns birodalmai között fennálló kényes egyensúlyt. Az anyabolygójukat elvesztő romulánok maradék planétáikon vegetálnak, a kisebb, agresszívebb hatalmak helyi háborúk sorát indítják ellenlábasaik ellen, a Föderációra azonban az igazi veszélyt nem ők jelentik, hanem a 2293-as Khitomeri Egyezmény felrúgásával immár ismét ellenséggé avanzsálódott klingonok, valamint a Delta Kvadránsból egyre gyakrabban támadó Borg Kollektíva. A helyzet feszült, a Föderáció pedig rájön, hogy a kaotikus helyzeten csak akkor lehet úrrá, ha felkészül a legrosszabbra: a Csillagflotta így nagyszabású fejlesztésbe kezd, és egyre több hajóját irányítja át mélyűri felfedezőexpedícióiról a Föderáció határainak védelmére. A több évtizedes béke után a flottának ismét kalandokra kész kapitányokra van szüksége – és itt jövünk mi a képbe.

EGYENESEN AZ AKADÉMIÁRÓL

MMOG-től nem meglepő módon karrierünket az STO-ban is karaktergenerálással kezdjük, nemünk mellett avatarunk faját is ki kell választanunk. Ennek jelentősége, hogy minden népség rendelkezik valamilyen fajspecifikus bónusszal: az emberi csapatszellem például gyorsítja a javításokat és a csapatunkban mindenkinek növeli a sebzését, a vulkániak ugyanakkor fizikailag erősebbek, valamint

»Még szerencse, hogy a „sminkem" jól megy a környezethez...

» A játék egyik első beszélő NPC-jét (az orvosi hologramot) Zachary Quinto, az új Star Trek-film Spockja és a Hősök Sylarje szinkronizálta. «

ellenállóbbak a mentális támadásokkal szemben. A „gyári" jellemvonások mellé még két további választhatunk, melyek hatása vagy minden körülmények között, vagy csak az űrben, illetve gyalogosan érvényesül. Bár kezdetben csupán a Föderációt erősíthetjük (a Klingonok a hatodik szinttől érhetőek el, a Borg pedig csak az örökös előfizetőket asszimilálhatja – erről több infó a kapcsolódó boxban), a kínálat már kezdetben is bőséges – amennyiben azonban egyik faj sem nyeri el tetszésünket, akár teljesen újat is létrehozhatunk, méghozzá egy, a Simset megszégyenítő generátorral. A következő lépés a (kasztnak megfelelő) képzettségünk kiválasztása, a friss diplomások taktikai, tudományos, illetve gépész irányba specializálódhatnak. A taktikai vonulat adja magát: a redshirtök a fegyveres és pusztakezes harc mesterei, az űrharcok során pedig idővel pusztítóbb támadási formákra tehetnek szert, mint a többiek. A tudományos tisztek mind az űrben, mind a földön a támogató karakterek szerepét töltik be: gyógyítják társaikat és átmeneti bónuszokat adhatnak nekik egy összecsapás során. A mérnökök ugyanakkor afféle utászok: ők speciális ketyeréikkel és képességeikkel ellenfeleik sorait igyekeznek összezavarni, megkönnyítve így harcorientált kollégáik dolgát. A kasztok képességeit a specifikus jellemvonások mellett a csak általuk használható ún. „kit"-ek is megkülönböztetik egymástól: ezek voltaképp speciális eszköz- és képességcsomagok, melyekkel mindenki testre szabhatja a maga harcmodorát (a taktikai kiteknél például van olyan, amellyel orvlövészként tevékenykedhetünk, de olyan is, ami jelentős közelharci előnyt biztosít). Mindegyik kaszt csak a saját kitjeit használhatja, megszerzésük pedig vagy vásárlás, vagy egy küldetés teljesítése útján történhet. Amint végeztünk karakterünk testreszabásával, lehetőségünk nyílik elnevezni őt, és rövid háttértörténettel ellátni (írói vénával rendelkezők előnyben), sokkal fontosabb azonban, hogy itt nyílik lehetőségünk hajónk elnevezésére is (nálam ez közismert szerénységem folytán USS Bart helyett végül Rubik lett). Ebből már gondolom sejthető, hogy a kapitányi székben mi fogunk terpeszkedni – az oda vezető út azonban rögösebb lesz, mint gondolnánk.

SORON KÍVÜLI ELŐLÉPTETÉS

A karaktergenerálót elhagyva rögtön az általunk elkeresztelt cirkáló kantinjában találjuk magunkat, ami egyúttal a játék oktatómódjának kezdetét is jelzi. Helyzetünk nem túl rózsás, a panorámát a csillagok és nebulák mellett Borg kockák, valamint szitává lőtt föderációs hajók igyekeznek feldobni – egy csata közepén találjuk magunkat, ahol passzív szemlélőből hamar aktív résztvevővé lépünk elő, miután kapitányunk – kifinomult taktikai érzékről téve tanúbizonyságot – a flotta egyik bajba jutott hajójára sugározza zászlós karakterünket, a Borggal küszködő legénységet kisegítendő. Voltaképp ez felel meg a gyalogos kiképzésnek: sebesüléseket kell diagnosztizálnunk, konzolokat kell kezelnünk, és persze fézerünk sem pihen sokat tokjában, miután a Borg dolgozók szorgosan építgetik állásaikat. Fegyverünket előkapva ellenlábasaink hidegre tétele két módon történhet: magunk kattintunk rá a dezintegrálandó rosszarcúra, vagy kiválasztjuk Tabbal a legközelebbit – a lövést (illetve az elsajátított speciális harci mozdulatokat) utána a képernyő alján látható ikonokra kattintva, vagy az azokhoz társított számbillentyűvel tehetjük meg. Leírva kissé nyakatekertnek tűnik a rendszer, főleg egy Mass Effecthez képest – a kisebb tájékozódási nehézségeket leszámítva azonban a szisztéma remekül működik, miután nem igényel különösebb reflexeket. Különösen igaz ez az űrhajózásra és az űrharcra, ahol minden a taktikus megközelítésen, és a jókor elsütött fegyvereken, valamint bónuszokon múlik, sikeresen feledtetve így a Legacy néven ismertté vált fiaskót. Megboldogult kapitányunk helyét átvéve a cél a fegyvereink hatókörének megfelelően manőverezve az ellenséges hajók pajzsának lebontása, majd utána a csupasz hajótest torpedókkal való felszabdalása, miközben igyekszünk megakadályozni, hogy valamely oldalunkon mi váljunk védtelenné. Amennyiben mégis megtörténik a baj, a gondokat a

»ELŐ A SZENZOROKAT«

Felszerelésünk és hajónk fejlesztésének egyik különleges módja a világban fellelhető anomáliák felkutatása és vizsgálata. Járjunk akár a végtelen világűrben, akár egy ismeretlen bolygó felszínén, gyakran előfordulhat, hogy az éppen bejárható terület letapogatása során (ezt a képernyő jobb felső sarkában lévő menü egyik gombjával végezhetjük el) olyan eredményeket kapunk, melyek további vizsgálat tárgyát képezhetik. Amennyiben az adott szektor ismeretlen jelenségeket tartalmaz, érdemes azokat felkutatnunk – a világűrben nagyjából 8-10 kilométeres távolságból (gyalogosan pedig olyan 10-20 méterről) szenzorjaink már képesek kiszúrni az anomáliák pontos helyét, melyeket megközelítve lehetőségünk nyílik analizálni őket. Az összegyűjtött adatcsomagokkal egy idő után érdemes meglátogatni a csillagbázisok tudományos tisztjeit: adott számú leadott matériáért cserébe ugyanis jelentős hajó- vagy épp felszereléstuning ütheti markunkat.

»A PISZKOS ANYAGIAK

AVAGY MENNYIT KELL TEJELNI A BORG ASSZIMILÁCIÓÉRT

MMORPG lévén az STO természetesen havidíj ellenében kínálja szolgáltatásait, a fizetési konstrukciók között az itthon cirka 16 eurós egyhavi, 45 eurós háromhavi, és 83 eurós féléves módozatok mellett két speciális ajánlat is helyet kapott: a 120 dolláros egyéves elérhetőség plusz két karakterslotot biztosít, a 240 dollár + ÁFÁ-ért igénybe vehető örökös előfizetés mellé pedig játszható Borg frakció is jár.

»TUNING, SZTEREÓ, DEFLEKTOR«

Miután a Star Trek Online-ban minden játékos saját hajóval rendelkezik, gondolom nem meglepő, hogy az újabb hajók kioldása és birtokbavétele mellett lehetőségünk nyílik éppen aktuális járművünk testreszabására is. A csillagbázisokon elvégezhető ráncfelvarrás természetesen nem ingyenes (energiakreditekbe és érdempontokba is fájhat), a végeredmény azonban több mint szívet melengető, mivel a széleskörű beállításoknak köszönhetően tényleg teljesen egyénre szabhatjuk hajónk megjelenését. A sablonként szolgáló hajótípusok mellett lehetőségünk nyílik a burkolat színének és mintázatának megváltoztatására, módosíthatjuk hidunk megjelenését és berendezését, átalakíthatjuk a Föderáció hajótesten elnyúló logóját, valamint kicserélhetjük az ablakokat is. A legötletesebb funkció azonban minden bizonnyal a különböző hajóelemek testreszabása: hajónk komplett cseréje mellett ugyanis lehetőségünk nyílik csupán az egyes alkotórészek megváltoztatására is – így ha például a cirkálóknál elérhető a Miranda, a Centaur, és a Shi Kahr osztály, akkor a csészealj alakját nyugodtan mintázhatjuk az elsőről, a merevítőket a másodikról, míg a gondolákat a harmadikról…

pajzsenergia átvariálásával, vagy erősebb oldalunk pergőtűzbe fordításával érhetjük el. A rendszer legnagyobb előnye voltaképp a teljes kiegyensúlyozottság: egy ütközet levezénylése közel sem olyan bonyolult, mint amilyen a Bridge Commanderben volt, ugyanakkor legalább olyan messze áll az agyatlan lövöldözéstől, mint a klingonok a kifinomult diplomáciától.

NYAKUNKBA VESSZÜK A GALAXIST

A játék harc- és szabályrendszerét bemutató oktatóküldetések után egy rövid, a földi csillagbázison tett kötelező látogatás következik, utána viszont teljesen szabad kezet kapunk, legénységünkkel egy sor tetszés szerint választható tevékenységben vehetünk részt. A program PvE része négyféle kalandlehetőséget kínál. A főleg admirálisoknál elvállalható Epizódok a filmekben és sorozatokban látottaknak megfelelően egy összetett, körülbelül egy órás, több pályán átívelő, űr- és gyalogosharcot is magába foglaló történetet mesélnek el. A bázisok tudományos tisztjeinél felvehető felfedezőküldetések általában egy sor – véletlengenerátorral létrehozott – rendszer és planéta megvizsgálását jelentik, ahol (az akcióorientált Epizódokkal ellentétben) trikorderünk és diplomációs készségeink játsszák a főszerepet: kőzeteket kell vizsgálnunk, űrhajóroncsokat elemeznünk, vagy egy segítséget kérő kolóniára lesugározva, annak lakóival beszédbe elegyedve kell információt szereznünk egy probléma megoldásához. A csillagbázisok tisztjei járőrszolgálatra is beoszthatnak minket, ez voltaképp az előző két kategória keveréke: ekkor egy szektor rendszereit végiglátogatva kell jó seriff módjára meghallgatni a nép panaszait, vagy épp ementálivá lyuggatni pár sötét lelkű martalócot. Végezetül ott vannak a flottamanőverek: ezek statikus pályákon játszódó űrcsaták, melyekbe bármikor beléphetünk, és a velünk együtt játszó játékosokból verbuválódott flottával kell valamilyen adott célt elérnünk (legtöbbször az ellenséges hajóhad miszlikbe aprítását). Eme küldetések mindegyike igencsak open instance-központú: gyakran fordult elő, hogy az elvállalt küldetésbe percekkel később ismeretlen játékosok csatlakoztak be, és együtt estünk neki az éppen aktuális problémának (vagy csatahajónak). Kalandjaink során elért eredményeinket a Csillagflotta természetesen jutalmazza, a honorárium a kötelező XP mellett energiakreditek és érdempontok formájában érkezhet, melyeket a csillagbázisokon költhetünk el. A kreditekből új gyalogos felszerelést vehetünk, illetve növelhetjük csillaghajónk menettulajdonságait, az érdempontok segítségével ugyanakkor taktikai, tudományos és gépész tisztekkel bővíthetjük gárdánkat (akik mindegyike valamilyen speciális képességgel segít minket kalandjaink során), valamint újabb hajókat tehetünk elérhetővé. Ezek egyébként a kasztokhoz hasonlóan három kategóriában lelhetők fel, a kísérőhajó számtalan támadási formát nyújt a taktikai tisztek számára, a kutatóhajó támogató szerepet játszik az összecsapásokban, a cirkálók pedig jó igásló módjára tankként avatkoznak be a csata azon pontján, ahol épp szükséges. Nem lehet nem észrevenni, hogy mindegyik hajóosztály a választható kasztok figyelembevételével került megalkotásra, ennek ellenére mégsem kötelező tudományos tisztként kutatóhajóval

Ha Trekkie vagy, akkor elkészült a te kedvenc játékod is…

»Ember legyen a talpán, aki elnavigál a meteoritok és menük között.

HÁNY NŐ KELL AHHOZ, HOGY ÉLVEZZÜK A STAR TREK ONLINE-T?

Kísérleti jelleggel egy női játékost is megkértünk, hogy mondja el a véleményét a Star Trek Online-ról, hogy lássuk, egy MMO miképp fest a gyengébbik nem szemében. A folytatásban Midnite_ villámértékelését olvashatjátok:

Azt hittem, nehéz feladat lesz női szemmel nézni a STO-t, de mikor két küldetés között át akartam öltözni, és a „Csak ez az egy egyenruhád van" felirat mély csalódással töltött el, rájöttem, hogy megy ez, mint tribblinek a szaporodás.

A béta első hetében a bugok uralták a játékélményt, de a közben kijött patchek a hibák nagyját orvosolták, így a negatívumokkal most inkább nem foglalkozom – a játék még úgyis a használhatóra csiszolás fázisában van. Tehát ami egy női játékos nézőpontjából tetszik:

1.) LÁTVÁNY: Nőknél fő szempont, márpedig itt fenomenális a grafika (a legutóbbi patch óta). Az űrhajód és karaktered külsejét a Simsből ismert részletességgel lehet testre szabni, a képi világ pedig hűen hozza a Star Trek-univerzum hangulatát.

2.) HANGULAT. Aki vágyott már arra, hogy Csillagflotta tiszt vagy klingon lehessen, az első pillanattól rabja lesz a játéknak. A hamisítatlan Trek-érzés fénypontja az űrbéli harc: tuti, hogy a beleélősebbek harc közben hangosan kiadják az „energiát a pajzsokba" és „impulzusmeghajtás" parancsokat.

3.) LEHETŐSÉGEK. Határtalanok, ahogy a nők szeretik. Nincs kényszerű feladat vagy kikerülhetetlen küldetéssel, olyan úton fejlődsz, amihez épp kedved van. PvP, felfedezés, küldetés vagy épp őrjárat – ezekkel, illetve ezek kombinációival gyűjtheted az XP-t.

A legnagyobb problémám az maradt, hogy a Windows kliens kompatibilitási gondjai miatt sok káromkodással teli óra telt el a béta kulcs megérkezése, és a játékba történő első belépés között. Viszont ha így fejlődik tovább, a STO egy év múlva MMORPG fanoknak kötelező darab lesz.

Visszatérve a játék élvezetéhez szükséges nők számához: egy bőven elég. De a fejlesztőknek is akarniuk kell.

»Vigyázz, az erővonalak nem keresztezhetik egymást. Ja, hogy ez nem az a játék...

bejárnunk a kvadránst (bár kétségtelenül javallott). A PvE játékmódok mellett természetesen lehetőségünk nyílik embertársaink ellen is harcba vonulni, a PvP-lehetőségekről azonban sajnos részletes beszámolóval nem szolgálhatok, miután elég keveset tudtam vele foglalkozni. A játékosok közötti harc elsődleges forrását a Föderáció-Klingon szembenállás képezi, a csatározásokban pedig mindkét fél oldalán részt vehetünk. A deathmatch és team deathmatch jellegű űrcsaták mellett csapatalapú flottamanőverek is helyt kaptak a játék eme részében: az Assault során az egyik flottának az űr egy ellenséges szegletében kell egy szállítmányt eljuttatnia egy bolygóra, míg a másik csapatnak meg kell ezt akadályoznia; az Area Control ugyanakkor az Unreal-sorozatból ismert Domination helyi megfelelője. A harcoló felek szerencsére nem csak kinézetükben térnek el egymástól: a klingonokkal játszva jóval sunyibb játékmenete kell hogy felkészüljünk, köszönhetően álcázónknak, és a ténynek, hogy fegyvereink hatóköre közel sem olyan széles, mint a föderációs hajóknál megszokottak. Ezek mellett ugyanakkor sajnálom, hogy a klingon oldal (jelenleg) nem igazán vehet részt PvE-kalandokban: a frakció egyértelműen PvP-orientált, ami eléggé behatárolja a mozgásterét, még akkor is, ha PvP-küzdelmekre bárhol, bármikor jelentkezhetünk.

„ITT A GÉPHÁZ!"

A fentiek alapján gondolom kitűnt, hogy tartalmában és játékmenetében az STO nem okoz csalódást – mi a helyzet azonban technikai téren? MMORPG-ről lévén szó javallott először a netkódról megemlékezni, ami tapasztalataim alapján teljesen rendben van: bár a bétateszt kezdetén nem mindig sikerült bejelentkeznem, és a világűrből a felszínre lesugározva karakterem helyett néha hajlamos pár másodpercig az űrhajóm megjelenni, a tényleges játékmenetet eme gondok nem befolyásolják, a szerverpark bővítésével pedig szép lassan ki is kopnak. Grafikailag az STO egyértelműen erős, a beállításokat felvéve gyönyörű látványban lehet részünk (főleg a világűrben bóklászva), a motor ugyanakkor remekül skálázható, így már a minimumként megadott vason is élvezetes játékban lehet részünk. Az audiofronton ugyanakkor vegyes az összkép: a színészi játék nem különösebben kiemelkedő, a zene azonban kiválóan sikerült: a kalandjaink alatt hallható muzsikák egyszerre újak, és ismerősek – remekül hozzák a Star Trek hangzásvilágát, mégsem puszta másolatai a már ismert traktusoknak.

„SUGÁROZZ FEL, SCOTTY!"

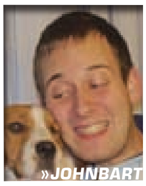
A City of Heroes-zal és a Champions Online-nal már bizonyító Cryptic ismét megcsinálta: olyan MMORPG-vel rukkolt elő, ami amellett, hogy jól néz ki, egyúttal pokolian mély tartalommal bír, de könnyen be is tanulható. Számítógépes játékok terén a Star Trek Online a lehető legjobb dolog, ami a közel 44 éves frencsájzzal történhetett; épp ezért őszintén remélem, hogy a rajongók mellett az MMO-játékosok körében is megkapja az őt megillető elismerést, biztosítva így az anyagi sikert. Jelentésemet sajnos ezzel be is kell fejeznem, mivel hív a kötelesség: ideje móresre tanítani pár orioni rabszolgakereskedőt… A mielőbbi virtuális találkozás reményében kívánok minden leendő kapitánynak hosszú, és eredményes életet!«

(Bétateszt lévén végső értékelést még nem kívánunk hozni, a játékra természetesen még visszatérünk a hivatalos megjelenéskor.)

MŰFAJ»	»MMORPG
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/962

»A Star Trek Online jött, látott, és nálam győzött. Bár pár funkció és terület még nem elérhető, az STO olyan élményt kínál, ami után minden trekkie megnyalja a tíz ujját…



»JOHNBART

PRO
»Változatos küldetések, átgondolt fejlődési rendszer, mindent átható Trek-hangulat.

KONTRA
»Bétához hűen még kissé bugos, gyalogosan könnyű eltévedni, a PvP még elég kiforratlan...

»fejlesztő: Deck 13 »kiadó: dtp Entertainment »web: www.venetica-game.com

Halottakról vagy jót, vagy semmit...

Tavalyi előzetesünkben azt írtam, kellemes meglepetést okozhat a Deck 13 játéka – és nem kellett csalódnom. Már ezért főhajtás jár a germán stúdiónak, a többi csak hab a tortán...

írta» }{REDENC

Szinte napra pontosan egy éve vetettem papírra a bevezetőben emlegetett beharangozót, és megtörtént az, ami manapság egyre ritkábban: gyakorlatilag újra leközölhetnénk az egészet, mert a német fejlesztők betartották azt amit ígértek. Sőt: az én elvárásaimat messze felülmúlták, de hogy ezt a kedves olvasó is így érezze, induljunk el az alapoktól! A Venetica egy akció/RPG, hangulatában leginkább a Fable rokonítható hozzá, mechanizmusában sok helyen idézi az Obliviont is, ám egyet nem árt tudomásul vennünk: a Deck 13 ingyenes, olcsó és/vagy saját készítésű eszközökkel dolgozott, nem állt mögötte egy Microsoft méretű, gyakorlatilag bármilyen költséget álló kiadó, így sportszerűtlen lenne számon kérni ettől a játéktól mindazt, amiben kevesebb a Lionhead klasszikusánál. Épp ezért írtam, hogy nem vártam el ennyit ettől a címtől: ilyen korlátozott erőforrásokból ennyit kihozni számomra egyenlő egy kisebb csodával – de ahogy azt már sokszor elmondtam, a „13-as fedélzet" legényei már korábban, az Ankh-szériával és a Jack Keannel belopták magukat a szívembe, képességeiket, kreativitásukat, humorukat ismertem, ennek ellenére mégis megleptek egy hibáival és korlátaival együtt szerethető, megvételre bátran ajánlható játékkal. De ne rohanjunk ennyire előre...

AZ ÉLET, A HALÁL, ÉS AMI KÖZTE VAN...

A sztoriról nem akarok sokat beszélni; egyrészt nagyjából leírtam az előzetesben, másrészt nem szeretném ellőni a poénokat, mert a készítők a játékban lassan, cseppenként adagolják a történetet, amely számos fordulattal, csavarral bomlik ki előttünk, végig fenntartva érdeklődésünket, és folyamatos játékra késztetve minket. Már az indulás is eléggé pörgős: egy gonosz bácsi még gonoszabb csatlósaival megtámadja árva hősnőnk, Scarlett faluját, ahol pikk-pakk lemészárolják kedvesét, Benedictet, ő maga valami túlvilágszerű helyen találkozik a Halállal, aki egyenesen a lányának nevezi őt, és közli vele, hogy a támadók érte jöttek, és majd idővel megtud mindent. A számos hasonló indítás (névtelen rab, amnéziás ipse és még sorolhatnám...) közül nekem ez a legszimpatikusabb: kapunk egy fix hőst, akit ezután mi magunk tápolhatunk fel, mégpedig „két és fél" vonalon: lehetünk harcosok vagy mágusok (ráadásul utóbbi terén leginkább a fekete művészetek gyakorlói, azaz nekromanták), illetve középutasok, fegyverforgató varázstudók. Azt hamar hozzáteszem, a tesztidőszak szűkös időintervallu-

»Ez a lány nem csak csinos, de cseles is...

»FURA FRAKCIÓK«

Velencébe érve három céh is kínál csatlakozási lehetőséget, ám közülük csak egy szolgálatába állhatunk. Az **ORDER OF THE HOLY SEAL** a klasszikus harcosoknak való, küldetéseik is veszélyes kalandokba sodornak minket, ráadásul ahogy vezetőjük hamar értésünkre adja: fegyverforgató kezeiket nem valami szent, nemes cél vezérli, hanem a mérhetetlen harag és bosszú, s jaj annak, ki útjukba áll…

A **HOODED WINGS** látszólag egy ártalmatlan futárszolgálat, ám alapelvük, hogy nem kérdik meg, mi van a kézbesítendő csomagban, s ki a feladó és a címzett, és az sem érdekli őket, ha valakit ki kell nyírni azért, hogy időben célhoz érjen a küldemény.

A díszes triumvirátus harmadik tagja a **NET OF THE MASK**, mágusok szövetsége, és nem is tagadják, hogy a halottak feltámasztásában és más mocskok praktikák tudományában jeleskednek. Vonzó kínálat, nehéz választás, nemdebár?…

»Ha leveszitek a szemetek a dekoltázsról, láthatjátok, hogy egy kard is van a hölgy kezében.

»Vajon ők most azon veszekednek, hogy melyikük a csúnyább?…

ma miatt egyelőre csak utóbbit próbáltam ki, és nem vagyok benne biztos, hogy tiszta mágiával mindenhol boldogulunk, az viszont biztos, hogy tiszta harccal nem, ugyanis van olyan küldetés, ahol bűbájolni kell, tehát jó, ha az ember mindenre felkészül. Ugyancsak fontos kiemelni, hogy a játék alapmechanizmusa eléggé leegyszerűsített, a szintlépéskor kapott pár pontot négy alaptulajdonságra költhetjük el, rutinosak könnyen kitalálhatják ezeket: a HP és mana mennyiségét, illetve a fizikai és a mágikus sebzésünk nagyságát növelhetjük.

> Végre egy igazán szórakoztató műfaji kavalkád a piacon.

Ha már a karakterfejlesztés mezsgyéjére léptem, máris egy érdekes ötletet kell bemutatnom (van belőle pár…): a műfaj alapvetésének számító jártasságfa fejlesztése nem egyszerű történet. Hiába szerezzük meg ugyanis a szintlépésekkor az ehhez szükséges pontokat, ezeket csak speciális mesterektől tanulhatjuk meg, akiket fel kell kutatnunk, sőt sokuknál valamilyen küldetést is teljesítenünk kell, hogy elnyerjük bizalmukat. Mindez két dolgot jelent: egyrészt ha elakadsz egy szálon, félre kell tenned, hogy később, a megfelelő képesség birtokában folytathasd, másrészt néha vissza kell térned a korábban már végigjárt helyekre, ahol az új tudással felvértezve újabb lehetőségek nyílnak meg előtted. Ráadásul mindezt nemcsak a jártasságtanulás és -tanítás ezen módja kívánja meg, hanem még két dolog: vannak olyan, általában szent helyeken lévő szobrok, amelyeket helyreállítva átléphetsz az „alkonyzónába” és találkozhatsz Benedicttel, aki ilyenkor egy-egy speciális képességgel ajándékoz meg, illetve a történet bizonyos pontján csatlakoznak hozzád olyan elhunytak, akik különleges feladatok elvégzésében segítenek. Ilyen az a két velencei koma, akik a bezárt ajtók és ládák kinyitásának mesterei, ez pedig maga egy minijáték: a fickók négy álkulcsot pöckölnek meg adott sorrendben, majd neked ezt kell újra lejátszanod; minél bonyolultabb a zár, annál hosszabb a szekvencia. És bár valóban zseniális a dolog, azért a sok ide-oda rohangálás néha leülteti a játékot; itt nincs „quick travel”, nem tudsz ide-oda ugrálni a térképen, hosszú kilométereket fogsz talpalni, erre jobb, ha felkészülsz (hiába, a német iskola…).

HALÁLTÁNC

Kicsit még a képességfánál maradva azt is hozzáteszem, hogy aki az erőt választja, annak se lesz egyszerű dolga, ugyanis négyféle szerszámzat kezelését sajátíthatja el: a (tulajdonképpen kétkezes) kardok, a pajzs + nyeles szúrófegyver, és a zúzófegyver használatát, illetve van még egy spéci eszközünk, a Moonblade nevű kézi kasza, amellyel a démonokat tudjuk felaprítani (őket csak ez sebzi). Ráadásul a fejlesztők egy durva kő-papír-olló mechanizmust is beleimplementáltak a mókába: hiába tanuljuk meg, hogyan kell blokkolni a karddal, ez csak más pengék ellen hatásos, egy harci pöröly csapását csak egy hasonló készséget forgatva tudjuk kivédeni. Így vagy beletanulsz a támadás / kitérés / támadás módiba, vagy elsajátítod az összes fegyver alaptudását, ami azért is jó, mert bizonyos ellenségekkel szemben az egyik fajta gyilokszerszám hatásosabb, mint a másik, így a megfelelő eszköz

»AZ A BIZONYOS FŐSZÖRNY

AVAGY A GURU SEGÍT, HOGY NE AKADJ EL MÁR RÖGTÖN A JÁTÉK ELEJÉN

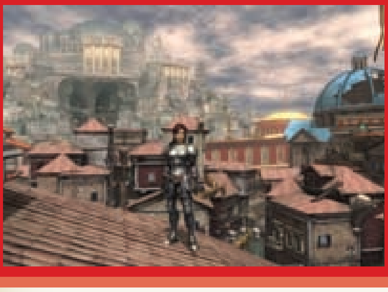
A játék hivatalos fórumán volt olyan, magát a műfajban rutinosnak mondó játékos, aki habzó szájjal követelte vissza a kifizetett ötven eurót azért, mivel szerinte képtelenség legyőzni a játék első főellenségét, a Mistress nevű csúnyaságot. Nos, ha nem is képtelenség, de mindenképp durva a dolog… A menet első fele egyszerű, itt csak négy tartópillért kell kivernünk pöröllyel, míg a fentről felénk dobált tőröket kerülgetjük, majd tetszés szerint kicsinálni a lepotyogó nénit. A második körben jön a haddelhadd: az Alkonyvilágba kerülünk, így csak a Moonblade áll rendelkezésünkre. A csaj egy óriásgilisztává alakul, öt-hat (bocs, nem volt időm megszámolni…) „csáppal”. Célunk ezeket egyenként amputálni. A megoldás a következő: kipécézel magadnak egy kart (ezt a vörös célkereszt jelzi), elébe állsz, és amikor épp lecsap, hátraugrasz (nem, nem gurulsz oldalra!). Ha ezt sikerül kb. 4-5 alkalommal eljátszani, a csáp kifárad, lefittyed, ekkor kell odaugrani és ütni, amíg tart az életereje. És így tovább, míg van kar, utána már csak a fejét, hogy meg ne sántuljon. Még valami: ha nagyon nem megy, válts át Easy módba, így már szinte gyerekjáték lesz a dolog…«

VELENCE, AHOGY MÉG SOSEM...

A játék központi helyszíne a reneszánsz időket idéző Velence, persze azért nem kevés csavarral, hiszen egyfajta alternatív történelmi folyamba helyezték a csatornák városát a készítők. A település igencsak terebélyes, ám kisebb szegmensekre van osztva, és ezek fokozatosan nyílnak meg előtted, így van időd megtanulni a „járást", mi merre van, kit hol találsz meg, ami mindenképp nagy segítséget jelent.

Ráadásul térben és időben is többdimenziós díszletbe kerülünk: egyrészt nemcsak a felszínt járhatjuk be, de a föld alatti csatornarendszert is, illetve felkapaszkodhatunk a házak tetejére (persze bárhol járunk, ezer veszély leselkedik ránk), másrészt a körülbelül 15 perces nap/éj ciklus alatt is más-más arcát mutatja nekünk a város; nappal a polgárok és a kereskedők lepik el az utcákat és tereket, éjjel viszont mindenféle fegyveres csőcselék, akik szó nélkül nekünk esnek, ha beléjük botlunk.

Mindehhez tegyünk hozzá még két dolgot: szinte bármelyik házba beléphetünk, hogy összeszedjük az értékeket (ha nem féltjük reputációnkat, vagy a háziak nincsenek otthon) és megvívjunk az ott tenyésző démonokkal, sőt, a Passage nevű mágiával rejtett, rég elfeledett, befalazott helyiségekbe is bejuthatunk. Ezernyi csodával és felfedeznivalóval vár tehát ránk ez a soha nem látott Velence...



kiválasztásával jelentősen megkönnyítheted a dolgodat. (Valamiféle zúzófélét úgyis kell magadnál tartanod, egyes akadályokat ugyanis csak ilyennel takaríthatsz el; hozzáteszem, a készletünkben szerencsére sem méretbeli, sem súlybeli korlátozás nincs, így akár egész arzenált cipelhetünk magunkkal.) Hasonló megoldással éltek a srácok a páncélok terén is: ezek is más-más védelemmel bírnak adott sebzéstípussal szemben, így bizony egy-egy összecsapást komoly átöltözés-fegyverváltás előz meg, plusz az adott készséghez illő, szintén manát fogyasztó speciális támadások bepakolása a gyors elérés eszközsorába. Utóbbira azért mérges vagyok kicsit: igazán megtehették volna a német komák, hogy rögzíthessünk több kiosztást is, egy adott fegyver váltásával egyben a hozzá kapcsolódó attakokat is lecserélve. (Még egy érdekesség, ötlet: az elesett ellenfélről leráncigált vértet nem húzhatjuk fel egyből, hiszen fura is lenne ráaggatni az apró csajra egy nagy darab katona gúnyáját, ezeket előbb egy erre alkalmas mesterembernél testre kell szabatni...)

Miután szóba került a harc, ideje erre is kitérnem. A dolog meglehetősen egyszerű, hiszen más, rokon címekhez hasonlóan itt is leginkább a gyors klikkeléssel érünk el eredményt; bal gomb normál, jobb speciális támadás (erre érdemes a blokkolást berakni) plusz elgurulás. Utóbbi az igazi dzsóker, hiszen amint félrebukfencezel (iránygomb + az erre szolgáló billentyű), Scarlett automatikusan „befogja" az ellent, aki hátulról-oldalról védtelen, így gyorsan megcsapkodhatod, mielőtt újra szembefordulna veled (illetve ilyenkor van idő a különleges támadások előbűvölésére is, amelyekhez sajnos kell néhány másodperc, és ha közben eltalálnak, az könnyen végzetes lehet – ez ugyancsak egy apró tervezési hiba). A mesterséges intelligencia elég jól sikerült, blokkolnak, kitérnek, támadnak az opponensek, ha többen vannak, megpróbálnak bekeríteni, tehát azért észnél kell lenni, és okos dolog különválasztani a figurákat, elcsalni és egyesével kinyírni őket. A Venetica erősen akcióközpontú, rengeteg hirigben veszel majd részt, sőt vannak „boss harcok" is

»Az ilyen méretű lények ellen elsősorban önbizalomra van szükség.

PÁR TIPP, KEZDÉSNEK

A játék gazdasága meglehetősen valósághű: bár a legtöbb kereskedő szívesen megvesz bármit, a legjobb árat csak a „szakszolgáltatóktól" remélheted, a lenyúzott állatbőrökért például a „Velence Külső" piacterén ügyködő vadászkellékárus fizet a legtöbbet; ezt az ideális helyzetet az egyes termékek ára melletti csillag jelzi.

Kajára, lámpaolajra nem kell költened, előbbit összeszedheted a házakból, utóbbi utánpótlását a gripperek leölése és kibelezése biztosítja. Apropó házak: ha bemész, mindaddig, míg a tulaj nem vesz észre, szabadon garázdálkodhatsz; ha rád ripakodik a polgár, akkor is zsebre vághatsz bármit, de ez a reputációdat csökkenti; ha ez nem érdekel, nyugodtan szolgáld ki magad...

A Passage titkos helyeket nyit meg számodra; ha egy ilyen kapu közelébe jutsz, túlvilági morajt hallasz, ilyenkor süsd el a mágiát és nézz körül, keresd meg a fehéren világító átjárót. Fontos tudni, hogy ha Velencében, az Outer City alatti katakombában megtalálod a „Csontszobát", ez egyfajta tranzitterem: sok rejtett helyiségből a bejáraton kívül találsz egy másik kaput is, ami ide vezet, így például San Pasqualéból, a házad feletti átjáróból pikk-pakk visszajuthatsz a városba.

Van még egy fontos bűbáj, a Raven's Eye: ha ezt elsajátítod, bizonyos helyeken megjelenik ennek ikonja balra fent; elmormolva egy közeli holló szemén keresztül láthatod a világot, így fontos helyeket vehetsz észre.

És ez még csak a Venetica sokrétegűségének egy kis szelete, a többi titkok felfedezését rád bízom – légy kreatív!

(hozzáteszem, az első olyan kegyetlen, hogy én majdnem ott hagytam abba a játékot, ezt azért kicsit eltúlozták az urak, legalább az elején nem kellett volna ennyire szívatósra venni a figurát...). Az ellenfelek tekintetében is eléggé vegyes a kép; az azért „vicces", hogy nincs olyan emberi karakter, aki fel tudná venni a versenyt a katakombákban élő, rákszerű gripperekkel, akiknek egy csapása halálos lehet... És mielőtt elfelejteném: hősnőnk különleges képessége, hogy vissza tud térni a halálból. Ez azonban limitált lehetőség: van egy „alkonymércénk", ha ez lenullázódik, jön a „game over", feltölteni viszont csak az említett démonok legyakásával tudjuk, így azért oda kell figyelni, és épp ezért ajánlott felrakni az 1.02-es foltot, amely tartalmazza az alapverzióból kihagyott gyorsmentés/visszatöltés lehetőségét. Szükség lesz rá, mert a játék normál nehézségi fokon az említett kisebb bakik, kiegyensúlyozatlanságok miatt néha alaposan megbünteti az elbambuló vagy épp túl magabiztos hőstanoncot...

»Ti sem irigylitek ennek a srácnak a fejfedőjét, ugye?

DÖNTÉSI SZABADSÁG KONTRA DÖNTÉSKÉNYSZER

Az, hogy a karakterfejlesztés, képesség- és fegyverválasztás terén ennyi döntési lehetőségünk van, nem véletlen, és csak a jéghegy csúcsát jelenti: a Venetica ugyanis a döntések játéka, és azoknak, akik szeretik, ha többféle ösvényt is végigjárhatnak, maga a mennyország. Rögtön a játék elején eldönthetjük, hogy mi a fontosabb számunkra: megbosszulni Benedict halálát, vagy újra együtt lenni vele. Aztán azt, hogy ehhez kiknek a segítségét kérjük: Velencében három céh (lásd külön) kínál számunkra tagságot és ezzel küldetéseket, illetve speciális jutalmakat, ám közülük csak egyet választhatunk, nincs tehát olyan opció, mint az emlegetett Oblivionban, hogy mind a harcosok, mind a mágusok frakciójába is beállhatunk. A játék folyamatosan állít újabb keresztutak elé minket, sok küldetésnek többféle megoldási lehetősége van, jellemünktől (a dialógusokban és tetteinkben lehetünk kedvesek, őszinték, gorombák, aljasok, rajtunk áll, kiben bízunk és kiben nem) és jártasságainktól függően, és mindebből adódóan aztán kétféle befejezés is vár ránk. Ráadásul semmi sem egyértelműen fekete vagy fehér: ha úgy gondoljuk, hogy jót teszünk azzal, ha kipusztítjuk az éjszaka garázdálkodó banditákat, hamar belátjuk majd, hogy nem így van, hiszen a helyükre lépő zsoldosok éppolyan kegyetlenek, mint a haramiák voltak, sőt... Mindez persze azt is jelenti, hogy igen magas a szavatosság, az újrajátszási faktor, annak ellenére, hogy azért a történet meglehetősen lineáris, a helyszínek, a missziók nem olyan változatosak, mint egy nagy költségvetésű produkcióban, mégis sikerült a készítőknek annyi színt és ízt vinni az egészbe, hogy bizony örömmel áll neki az emberfia újra.

VAN-E ÉLET A HALÁL UTÁN?

Az audiovizuális körítésről még nem beszéltem, essék hát szó erről is, röviden. Ahogy említettem, a Deck 13 büdzséje korlátozott volt, így az összes eddigi címüket is hajtó, nyílt forráskódú OGRE motort spécizték fel saját eszközeikkel, az eredmény pedig ehhez mérten szerintem bámulatos, főleg a külső terek nagyszerűek, a XVI. századra hajazó Velence látványos és hangulatos (a belső terekről pedig hallgassunk illedelmesen...). A karaktermodellek kissé bumfordiak, de az egyéniségek jól el vannak találva, sok érdekes, szerethető vagy épp gyűlölhető figurával ismerkedünk meg, az angol szinkron mindezt megerősíti, nincsenek túlzások, ripacskodás, a zene pedig kellemes, dinamikus, és ha nem is fogjuk zuhanyozás közben fütyörészni, legalább nem is megy az idegeinkre. Csak magamat ismétlem: a lehetőségekhez képest bőven várakozáson felüli a csomag.

Várakozáson felüli, mint ahogy az egész játék az. A Deck 13 nem ígért fűt-fát, csak egy élvezetes, változatos akció/kalandot, és ezt véleményem szerint maradéktalanul betartotta. A Venetica remek kis játék, és ahogy a már többször citált előzetesemben jósoltam bő egy éve: a világot lehet, hogy nem váltja meg, de könnyen beférkőzhet a szívünkbe. A magam részéről csak azon imádkozom, hogy legyen elég vevő a produktumra ahhoz, hogy folytathassák a srácok a munkát, mert most már tényleg nem tagadhatják le, hogy jó adag tehetséggel áldotta meg őket a sors. Persze az ipart ismerve ez is lesz annyira veszélyes és kihívásokkal teli misszió, mint Scarlett kalandozásai föld felett és föld alatt, e világon innen és túl...«

GRAFIKA»	»88%
HANG ÉS ZENE»	»86%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»89%

www.pcguru.hu/1319

»A Deck 13 túlszárnyalta önmagát. Egy játék, ami kicsit kaland, kicsit RPG, kicsit akció, mindenből kellő arányban; a cél, hogy szórakoztasson bárkit, aki leül elé, és erre kiválóan alkalmas.

»KREDENC

PRO »Scarlett imádnivaló, a sztori jó, a karakterek is, a mechanizmus ötletes, a tálalás átlag feletti...

KONTRA »Néhol kissé leül, néha kicsit repetitív és van pár tervezési hiba, következetlenség...

GÉPIGÉNY» 2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM3.0 DX9.0c VGA, 11 GB HDD

»89%«

»fejlesztő: Quantic Dream »kiadó: SONY »web: www.quanticdream.com »tesztplatform: PS3

HEAVY RAIN

Bűneinket az eső mossa...

Kalandjáték, amely beszippant, lenyűgöz, elborzaszt, és nem enged, amíg minden szálat fel nem göngyölítesz benne. A Heavy Rain megérkezett, és elképesztő játékélménnyel ajándékozott meg minket.

írta» BATE

A PS3 exkluzív Heavy Rain annak a Quantic Dream nevű fejlesztőcsapatnak a munkája, akiknek a Fahrenheit nevű fantasztikus kalandjátékot is köszönhettük. A csapat tehetséges fejlesztői az előző játékuk sikere után sem tétlenkedtek, készült a legújabb nagy dobásuk, amely február 24-től minden Playstation 3 tulajdonos számára elérhető lesz – és ha 2010-ben csak egyetlen játékot lehetne választanotok a masinátokra, akkor mi azt javasolnánk, hogy az az egy a Heavy Rain című mestermű legyen.

ESŐ ELŐTT...

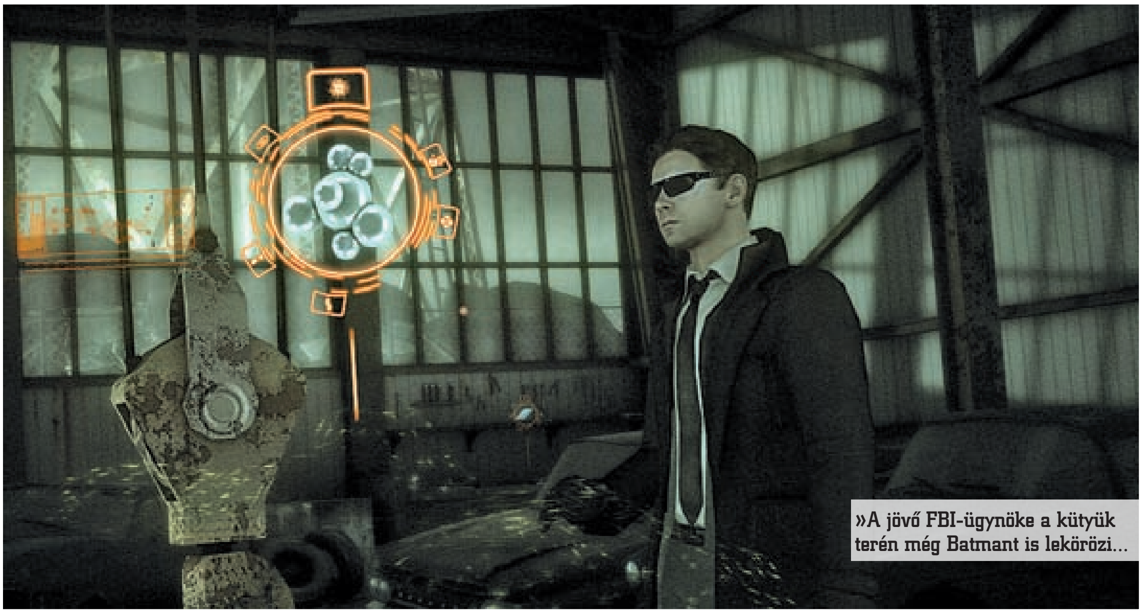
A játék nyitányában az egyik fő karakterünkkel, Ethan Marsszal ismerkedünk meg, aki boldog családi életet él. A lassú folyású felvezetésben betanuljuk a játék speciális irányítását, melynek lényege, hogy minden mozdulatot a kontrollerünk jobb analóg karjával végzünk el, illetve mindenféle akciókat végzünk el a képernyőn felvillanó gomb és mozgáskombinációk segítségével – néhol egyszerre kell gombokat lenyomni, finoman tologatni az analóg kart, és mozgatni a teljes kontrollertestet, hiszen az érzékeli a mozdulatainkat. Az irányítás elsőre furcsa lehet, de az első fejezetben lesz időnk megszokni és begyakorolni, ráérezni az ízére, melynek lényege, hogy a játékos folyamatosan részese legyen a cselekménynek, és figyelme 100%-ban a játékot övezze. Amint rutinosan kezeljük az általunk irányított karaktert, egy tragédiát követően beindul a cselekmény, és kezdetét veszi az elmúlt évek egyik legérdekesebb és legmegrázóbb története.

ESŐ UTÁN...

A folytatásban már négy karakter párhuzamos és néha összefonódó történetét játszhatjuk végig. Egyikük a gyermeke elvesztését feldolgozni képtelen, és furcsa ájulásokkal küszködő Ethan, itt van még a tapasztalt, de az alkoholt nem megvető magánnyomozó, Scott Shelby, egy high-tech kütyükkel felszerelt, de drogproblémákkal küzdő FBI-nyomozó, Norman Jayden, továbbá egy csinos női karakter, Madison Paige, aki komoly álmatlanságban szenved. Az őket összekötő kapocs a várost rettegésben tartó Origami gyilkos, aki fiatal srácokat rabol el, aztán hátrahagyja a holttesteket, akiknél a halál oka minden esetben fulladás – méghozzá esővízben. A magánkopó és a szövetségi ügynök a nyomozás kapcsán kerül a képbe, míg Ethan elrabolt második gyermeke, Jason által keveredik az ügybe, Madison pedig a gyermekét kétségbeesetten kereső férfival való találkozás után válik a történések megkerülhetetlen szereplőjévé. Az egyes karaktereket egymást követően lesz alkalmunk eltérő helyzetekben irányítani, de ahogy egyre mélyebbre hatolunk a játék világában, úgy

»Mi biztos nem örülnénk, hogyha ez a srác állna a hátunk mögött...

»...ellenben vele bármikor szívesen leülnénk egy koktélra.



»A jövő FBI-ügynöke a kütyük terén még Batmant is lekörözi...

HEAVY RAIN GYORSLISTA

- Több karakter és nézőpont
- Egy-egy helyzetnek több megoldása létezik
- Kimagasló grafika
- Sajátos atmoszféra
- Egyedi, a játékost aktív szereplővé alakító irányítás
- Speciális, sajátos újrajátszást biztosító mentési rendszer
- Helyenként sokkoló, lebilincselő történet

fogják egyre többször egymás útját keresztezni a szereplők, és alkalmanként egyetlen fejezeten belül lehetőségünk lesz két karaktert is irányítani. A játék célja, hogy az elrabolt Jasont élve felkutassuk, illetve felfedjük az Origami gyilkos kilétét, de mindeközben számos olyan eseménynek is a részesei lehetünk, amelyek nem feltétlenül viszik előre a fő szálat, de nagyban segítik a játékban való teljes elmerülést.

A TE TÖRTÉNETED

A Heavy Rain lényegében egy interaktív mozifilm, ahol egy nagyjából előre lefektetett történetet tudunk végigjárni, a szereplőknek hála többféle megközelítésből, érdekes és élvezetes összefonódásokkal. Persze a lehetőségeink nem merülnek ki abban, hogy felfedezzük és megoldjuk a játék által ránk szabott feladatokat, hiszen a programban számos olyan pont van, mikor igen kemény döntéseket kell hoznunk, amelyek hatással lesznek nem csupán az éppen a cselekvést végző szereplő, de a többi fő- és mellékkarakter sorsára is. Néha ezek az események egyértelműek, néha pedig fogalmunk sincs, hogy „választottunk", csupán egy újbóli végigjátszás során derülhet fény az eltérő lehetőségekre. A Heavy Rain egyes fejezetei bármikor újrajátszhatóak, így mintha tényleg egy interaktív filmet néznénk, olykor „visszatekerhetünk" a múltba, hogy kipróbáljuk, hogy miképp alakíthattuk volna másképp az eseményeket – nagyszerű megoldás, hogy ilyenkor választhatunk, hogy a játék automatikusan elmentse-e az újfajta történetvonalat, és ha a nem mellett döntünk, akkor végigjátszhatunk akár több fejezetet másképpen, majd visszatérhetünk az eredeti döntéseink vonalára, ennek köszönhetően a program teljes újrajátszása nélkül barangolhatunk az alternatív megoldások között.

SÖTÉT ÁRADAT

A játék legnagyobb erénye természetesen a történet, amely nem csak érdekes, de hihetetlen hatással is van a játékosra. Átérezzük a szereplőink kétségbeesését, félelmeit, és a csavaroknak, illetve a váratlan eseményeknek köszönhetően helyenként libabőr borítja a teljes testünket, sőt, olykor elborzadva fogjuk szemlélni és végigjátszani az eseményeket. A Heavy Rain ugyanis nem a könnyed műfajban indul versenybe, a főcímet követően az atmoszféra nyomasztóvá válik, és a történet előrehaladtával egyre keményebb és félelmetesebb szituációkban kell majd helytállnunk. Szó szerint igazi borzalmakat kell majd átélnünk, s hol a félelem fogja megdobni a pulzusunkat, hol pedig az adrenalin. A Heavy Rain dramaturgiailag tökéletesen van felépítve, hol a reflexeinkre hagyatkozó élet-halál harcokat kell vívnunk, hol pedig egy-egy kőkemény döntés során fogunk igencsak megizzadni. A játékban szinte végig tapintható a feszültség, lényegében ez hajtja előre a játékost, hogy még többet megtudjon, még többet megismerjen a szereplők körül tekergőző történet hátteréről. A program olyan tökéletes hangulattal bír, olyan erős sodrású, hogy lényegében fel sem tűnik a cselekmény helyenkénti linealitása, és az, hogy esetenként nem formálói, csupán levezénylői vagyunk a jeleneteknek. A Heavy Rain hatalmas ereje abban rejlik, hogy olyan elképesztő erővel vonja be a játékost a történetbe, főleg érzelmileg, mint a legjobb filmek esetében. Hol aggódunk, hol izgulunk, hol magunk is egy kicsit kétségbe esünk. A minket érő hatások eszméletlenül széles skálán mozognak, és olyan játékélményt biztosítanak, amire eddig nem nagyon akadt példa. Ahhoz persze, hogy valóban élvezzük ezt az atmoszférát, kell egy bizonyos fokú érettség. A Heavy Rain ugyanis nem gyerekprogram, s mi nem csak a véres jelenetek okán tennénk rá 18-as karikát, hanem azért is, mert kell egy bizonyos kor ahhoz, hogy értsük a szereplőket ért hatásokat, és a rájuk válaszoló reakciókat.

Furán hangzik, de kell egy bizonyos fokú érettség a játék élvezetéhez...

A TÖRTÉNETEN TÚL

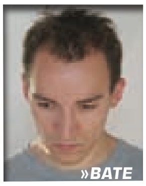
A Quantic Dream legújabb játéka azonban nem csak történetével, újfajta irányítási rendszerével, és a játékosra gyakorolt egyedi hatásával remekel, hanem a külalakjával és a zenei világával is – ezek nélkül a sokat ecsetelt érzelmi megnyilvánulások valószínűleg fel sem törnének. És itt most nem csak arról van szó, hogy a grafika valami egészen elképesztően részletes és kidolgozott, hanem arról, hogy ebben a játékban minden egyes pillanat tökéletesen meg van rendezve, a zene a megfelelő pillanatban csendül fel, az átvezetők vágása, a gyakran használt osztott képernyő, a sajátos kameranézetek mind-mind a tökéletes hangulatot szolgálják ki, olyan szinten, amire játékban eddig nem nagyon volt példa. A rendszer annyira jól működik, hogy elfeledteti az irányítás és a kamerakezelés helyenként felbukkanó gyengeségeit is. A Heavy Rain szinte tökéletes program, egy igazi élmény, amit egyetlen játékosnak sem szabadna kihagynia – persze csak akkor, ha szereti ha egy játék intelligensen, és nem az unalomig ismert módszerekkel szórakoztat.«

»Heavy Rain«

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»92%

www.pcguru.hu

»Még csak február van de máris itt egy program, amit vétek lenne kihagyni PS3-on. Átütő történet, lehengerlő grafika és olyan atmoszféra, ami miatt még sokáig beszélünk majd erről a programról.



»BATE

PRO »Hibátlanul felépített program profi történettel, egyedi irányítással, és megdöbbentő hangulattal.

KONTRA »A kamerakezelés és az irányítás helyenként kisebb döccenőket okoz...

»92%«

»fejlesztő: Vigil Games »kiadó: THQ »web: www.darksiders.com »web: PS3, Xbox360

Apokalipszis itt és most!

Volt már olyan játék, amelyben magát a „Háborút" irányítottad? Nos, a THQ legújabb hack 'n' slash akciójátékában éppen erre nyílik lehetőséged, ugyanis főszereplője nem más, mint az Apokalipszis négy lovasának egyike: „Háború"!

írta» BADSECTOR

Az Apokalipszis négy lovasa a bibliai Jelenések könyvében a végítélet egyik előjeleként szerepel. A négy sötét bajnok a vallásos mű szerint halált és pusztítást hoz a világra. Maga a Biblia egyenesen Isten küldötteinek tartja őket, akik az ő parancsára pusztítanak a világban. A keresztény hit szerint akkor szállnak majd együtt lóra, amikor elérkezik az Apokalipszis ideje. Nos, a Darksiders is ezt a motívumot dolgozza fel, a játék főszereplője pedig az egyik lovas: „Háború".

APOCALYPTO PRAECOX

A sztori szerint hősünket átverték, ugyanis valójában még szó sincs semmilyen világvégéről, ám őt már most hívták, hogy pusztítást okozzon. Háború számára hamarosan nyilvánvalóvá válik, hogy ez az ármány része egy szövevényes konspirációnak, amely a Menny és a Pokol közötti kegyetlen háború kapcsán zajlik. Az ügynek szegény lemészárolt emberiség, és maga Háború itta meg a levét, akitől büntetésből elveszik minden különleges képességét, és száműzik a túlvilágra. Hősünk elhatározza, hogy helyrepofozza a dolgokat: útra kél, hogy kiderítse, ki áll az átverés mögött, azzal a céllal, hogy kegyetlen bosszút álljon azért, amiért hülyét csináltak belőle. Társául – akarata ellenére – egy furcsa démon szegődik: a Watcher, aki Háború testébe költözve folyamatosan ellenőrzi, és tanácsokkal látja el hősünket. Háború visszakapja kardját, „Káoszevőt", amely jóval gyengébb, mint a játék legelején, és hősünknek is újra meg kell tanulnia elvesztett képességeit. A kaland kezdetén Háború visszakerül a Földre, és kap még egy esélyt, hogy a Menny és a Pokol közti gyilkos összecsapások közepette helyrehozza, amit ő maga rontott el.

ANGYALOK ÉS DÉMONOK

Hősünkkel tehát ismét a Földön találjuk magunkat, a helyzet pedig az emberiség szempontjából rosszabb, mint valaha. A teljesen lerombolt, ismeretlen nagyvárosban mindenhol angyalok és démonok pusztítják egymást, még csak nem is törődve a sikoltozva menekülő emberek maradékával. Háború sem lacafacázik: a Menny és a Pokol lényeit egyaránt lelkiismeret-furdalás nélkül vágja le, lévén egyikükkel sem szimpatizál, sőt, a szaladgáló embereket sem kíméli. A Darksiders elején a hack 'n' slash elem sokkal hangsúlyosabb, mint más hasonszőrű akciójátékokban: egyetlen gombbal fogunk csapkodni, és viszonylag kevés kombó áll a rendelkezésünkre. Emellett ellenségeinket egy másik gomb segítségével ki is végezhetjük: így sokkal több jutalmat kapunk, mintha szimplán lekaszabolnánk őket. Később, ahogy egyre több lelket szippantunk magunkba, úgy vásárol-

»A négy lovas a Hegylakó tévésorozatban is szerepelt, csak éppen más néven: Kronos, Methos, Silas és Caspian. Céljuk ugyanaz volt, mint bibliai alteregójuknak: az Apokalipszist próbálták elhozni a Földre.«

»Ez a nagyra nőtt denevér tuti nyaralt valamikor Csernobilban...

»A MÁSIK«

Az Apokalipszis 4 lovasának témáját egyszer már majdnem feldolgozta a 3DO „Four Horsemen of the Apocalypse” című játékában. A rendkívül ígéretes TPS-t még 2002-ben jelentette be. Még a Jurassic Park, Terminator 2 speciális effektusain dolgozó híres Stan Winstont is felkérte a cég producernek, úgyhogy érződött a projekten, hogy sokat fektetett bele a 3DO. Sajnos a cég csődbe ment és a franchise-t nem vásárolta fel senki, így az gyorsan ment a kukába. Pedig Michael Mendheim, a játék kiagyalója még 2004-ben fogadkozott, hogy „az IP nem tűnt el a süllyesztőben.” Érdekesség, hogy a játék honlapja még mindig működik (www.fourhorsemenllc.com), sőt, még egy rendkívül hangulatos trailert is megnézhetünk rajta. A játék főszereplője egyébként nem a lovasok egyike lett volna, hanem éppen Abbadon, a Destroyer, aki a Darksiders egyik negatív figurája.

hatunk újabb és újabb kombókat, másodlagos fegyvereket. Az egyik ilyen fegyver egy hatalmas kasza, amellyel leginkább a mozgó ellenségeket intézhetjük el, illetve később szert teszünk egy vaskesztyűre is, amellyel odacsapunk „ahova köll”, illetve gazdagabbak leszünk még egy „Mercy” nevű pisztollyal és egy shurikennel. A fegyvereken kívül szellemszárnyakat is kapunk, melyek segítségével Batman stílusban siklórepülést is végrehajthatunk: így tudjuk a lávafolyók felett tátongó hatalmas szakadékokat átrepülni. Különleges tárgy még az Earthcaller: egy kürt, melyet megfújva nemcsak lebéníthatjuk és hátrébb lökhetjük ellenfeleinket, hanem ezzel tudunk zárt kapunkon is keresztüljutni.

TÖRD A FEJED ÉS A RÉMET, EZZEL IS A FÖLDET VÉDED!

A játékmenet tehát kísértetiesen hasonlít a Devil May Cry sorozatra, vagy a szintén ebben a lapszámban tesztelt Bayonettára. Az állandó akció mellett lesznek puzzle feladatok is, amelyeket speciális tárgyak segítségével kell megoldanunk. Ilyen eszköz például a voidwalker, amellyel a Portalhoz hasonló féreglyukakat kreálhatunk, illetve a Mask of Shadows, mellyel egy másik dimenzióba kerülhetünk. Mindegyik tárgyat a megfelelő pillanatban kapjuk meg, és egy kis fejtöréssel hamar rá fogunk jönni, hol és hogyan kell használni őket. Mivel az Apokalipszis egyik lovasát alakítjuk, így a játék későbbi szakaszában egy démoni paripára is felpattanhatunk és bizonyos pályákon vele vágtathatunk. A sokféle játékelem révén a Darksiders egész változatos, bár a játék első szakaszában inkább csak mészárolnunk kell. Kicsit fárasztó az is, hogy elég lassan jutunk a kék színű lelkekhez, így rengeteget kell értük csapkodni – méghozzá nemcsak angyalokat és démonokat, hanem különféle tereptárgyakat is, ugyanis azokból is lelkeket nyerünk. Bosszantó még, hogy hősünk életerejét is elég ritkán tudjuk a különféle ládák segítségével visszatölteni, és a levágott szörnyek is viszonylag kevés gyógyító zöld pöttyöt hullajtanak magukból.

»HAMILL ISMÉT AZ ERŐ SÖTÉT OLDALÁN

AVAGY HA EGY „HANG” SZEKERE BEINDUL…

Mark Hamill, a Csillagok Háborújának egykori Luke Skywalkere ismét „hallatja hangját”: a Darksidersben ezúttal Watcherként szólal meg, ő tehát az a démon, aki Háború testét megszállta és folyamatosan tanácsokkal és parancsokkal látja el hősünket. Hamill egyébként nem túl sikeres színészi karrierje után hatalmas népszerűségnek örvend szinkronszínészként: többek között ő Joker a Batman rajzfilmsorozatban, illetve az Arkham Asylum játékban is.«

»Na srácok, erre mondják, azt, hogy ennek a ménnek tüzes patái vannak.

APOKALIPTIKUS VILÁG

Míg a játékmenet nem sokban különbözik a God of Wartól és társaitól, addig a játék grafikája egészen egyedi stílusú. A túlvilág pusztításától lerombolt Föld egyik városának romjai között kell kavarnunk, és a környezet gyakran igen hátborzongató. A hatalmas felhőkarcolók ablakait mind szétverték, az utcákon lángoló autóroncsok hevernek, a felrepedezett beton között lávafolyamok hömpölyögnek, az eget pedig sötét, gomolygó, túlvilági fellegek borítják. A szörnyeket Joe Madureira képregényrajzoló festette, és elsőrangú munkát végzett velük. Az angyalok klasszikus sci-fik karaktereire emlékeztetnek, a démonok pedig a leghátborzongatóbb horrorfilmeket idézik. Különösen a főszörnyeknél csillogtatta meg Madureira kreativitását: hatalmas, két lábon járó vicsorgó ördögökkel kell megküzdenünk, akik gyakran a teljes képernyőt kitöltik. A PS3 és Xbox 360 verziók nagyjából megegyeznek, bár mindkettőnél találunk két igen komoly grafikus bakit: PS3-on elég szemcsés a grafika, a Microsoft konzolján pedig a megjelenítést képszaggatás csúfítja el. Bár a Vigil Games megígérte, hogy utóbbi hibát patchelni fogja, azért manapság így kiadni egy játékot elég amatőr húzás. A szinkronhangok terén viszont brillírozik a program, különös tekintettel a jó öreg Mark Hamillre, aki a Watcher hangján szólal meg. Aki játszott a Batman: Arkham Asylummal, az kicsit Jokerre fog ismerni, a színész azonban hangjával most is életet lehelt a Háborút kísérő démonba.

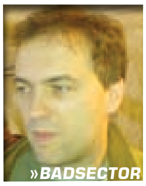
VILÁGVÉGÉNEK ÉS ÉVKEZDETNEK EGYARÁNT ÜTŐS

Annak ellenére, hogy kevés igazán jelentős újítást találunk benne, a Darksiders azért elég szép munka. A sztori a kissé elborult hangulatú univerzum ellenére meglepően komplex, bár az érdeklődést nehezen felkeltő intrónál erősen kell figyelni a különféle fontosabb eseményekre, és a démonok neveire, hogy mindennel képben legyünk. Aki nem nagyon figyel oda a sztorira, annak csupán értelmetlen gyepálás lesz, ahogy az angyalok és démonok hadai között szétcsapunk. Mivel a szintén most megjelent Bayonetta azért sokkal eredetibb és kiforrottabb, ezért a Darksidersnek komoly konkurenciával kell szembenéznie, viszont aki inkább az Apokalipszis egyik „bad ass” lovasával akar igazságot osztani egy csinibaba 500 éves boszorkány helyett, és nem tudja kivárni a PS3-as Kratost, a God of War III hősét, annak érdemes belevágnia ebbe a kalandba is.«

GRAFIKA»	»92%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»94%

www.pcguru.hu

»Ismét egy jól kidolgozott God of War/Devil May Cry utánérzéssel van dolgunk, bár a szintén most megjelent Bayonettának közelébe sem ér ez a játék.



»BADSECTOR

PRO
»Pörgős, véres, de mégis jól kidolgozott hack 'n' slash játékmenet, illetve érdekes sztori és karakterek a játék erősségei.

KONTRA
»Helyenként kissé monotonná válik az öldöklés és mindkét géptípusnál grafikus hibák rontják az összképet.

»84%«

»fejlesztő: Electronic Arts »kiadó: Visceral Games »web: www.dantesinferno.com »tesztplatform: Xbox360, PS3

DANTE'S INFERNO

Igazi bűnös élvezet…

Az Electronic Arts valószínűleg megirigyelte a Sony által dédelgetett God of War-széria sikerét, lévén egy ahhoz igencsak hasonló játékkal rukkoltak elő így az év elején. Hősünk Dante, akivel most nem az Olimpuszt, hanem a pokol hét bugyrát verhetjük végig…

írta» BATE

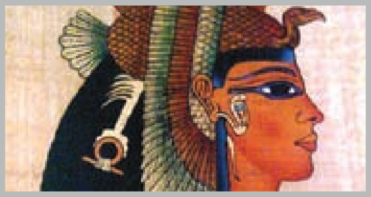
A Dante's Inferno még azok számára is ismerős lehet, akik amúgy nem mozognak túl otthonosan a videojátékok világában, hiszen annak idején az irodalomórák keretében volt szó Dante Alighieri Isteni színjátékáról, melynek első harmada viseli a Pokol címet. Na persze hatalmas hasonlóságokat nem kell keresni a klasszikus mű és tesztünk alanya között, hiszen a fejlesztők csak az író nevét, és az általa bejárt pokol hét bugyrának jellemzőit vették kölcsön a munkájukhoz.

NEM TÚL EREDETI

A bevezetőben említett párhuzam a God of War-szériával nem túlzás, hiszen az EA Visceral Games névre hallgató csapata fogta Kratos kálváriáját, és egy kis átfűszerezéssel újraalkotta azt. Egyrészt adott Dante, a főhősünk, a kissé háborodott kereszteslovag, aki a játék nyitányában éppen egy vörös keresztet varr a saját bőrére, hogy aztán Akka kikötőjében nemet mondjon a halálnak, mikor az egy késszúrást követően a túlvilágra invitálja főszereplőnket. A kaszás mondjuk nem egy könnyen meggyőzhető fajta, míg Dante elég makacs, így jókora bunyó kerekedik a beszélgetésből, aminek a végén az általunk irányított Dante a halál kaszájával a hátán indul haza, hogy végre békét találjon hű kedvese, Beatrice oldalán. A hasonlóság nem csak abban érhető tetten Dante és Kratos között, hogy mindketten túlvilági lényekkel szállnak szembe, hanem a motiváció terén is, hiszen mindkettőjüket a bosszú hajtja. Dantét éppen azért, mert birtokára visszatértén aráját holtan találja, sőt, még az is kiderül, hogy Lucifer igényt tart a lelkére, és alá is száll vele a pokol legmélyebb bugyrába. Több se kell hősünknek, jól felhúzza magát, és annak rendje és módja szerint követi kedvesét, hogy a Limbón és a hét bugyron átverekedve magát visszaszerezze a lelkét. A játékmenet innentől meglehetősen ismerős: adott egy pályaszakasz, azon végig kell küzdenünk magunkat, jönnek kisebb-nagyobb, egyre erősebb ellenfelek, néha befigyel egy-egy könnyedebb logikai feladat, platform ugra-bugra, lesz pár gyűjtögethető elem, amit bónuszra válthatunk, majd a pályák zárásaként le kell győznünk egy-egy méretes főellenfelet, méghozzá oly módon, hogy meg kell találnunk az ellenfél gyenge pontját, illetve rá kell jönni a sikerhez szükséges taktikára. A harc ilyenkor meglehetősen epikus, és a végéről nem hiányozhat a kivégzés, amit természetesen a kontroller éppen felvillanó gombjainak azonnali lenyomásával hozhatunk elő. Nagy vonalakban ez a Dante's Inferno, méghozzá hét pokoli bugyron keresztül. Szó nincs forradalomról, újításról, csupán tökéletesre csiszolt játékmenetről, amit azért csak sikerült kicsit egyedivé tenni…

A STÍLUS MAGA A JÁTÉK?

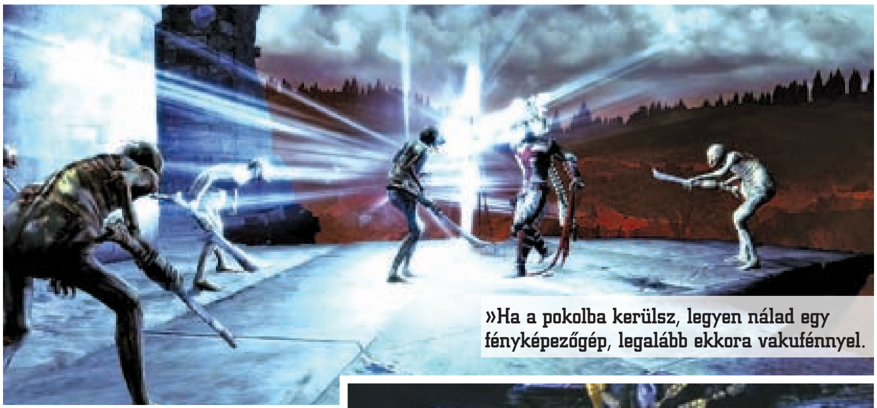
Ami mégis megkülönbözteti Dantét Katostól, az a világ, amiben pusztítunk vele. A görög hős az antik világot idéző környezetben élhette ki a dühét, míg keresztes lovagunk a pokolba száll alá. A dizájnerek pedig nem nagyon fogták vissza magukat, ugyanis a Dante's Infernónál nyomasztóbb és betegebb játékot aligha találnánk most a piacon. Mindig is sejtettük, hogy a pokol nem egy vidám hely, a Visceral Games játéka pedig megmutatta nekünk, hogy mennyire nem az. Minden egyes bugyor a maga módján visz-



»IRODALMI IHLET

AVAGY A FEJLESZTŐK BIZTOS OLVASTÁK AZ ISTENI SZÍNJÁTÉKOT

Annak idején, mikor Dante megírta az Isteni Színjátékot, munkájának nemcsak a kor „szórakoztatása" volt a célja, hanem amolyan hitvallás is volt a mű, az adott korszak számos szereplője megjelent valamelyik bugyorban, amolyan társadalomkritikaként. Ugyan a fejlesztők nem aktualizálták a pokol bugyrait, így George Bush Jr. nem jön majd velünk szembe a kapzsiság körében, de azért igyekeztek átvenni ezt-azt az eredeti szellemiségéből, ennek köszönhető, hogy például a bujaság bugyor főellenfelei nem mások, mint Marcus Anthonius és Kleopátra.«


»Ha a pokolba kerülsz, legyen nálad egy fényképezőgép, legalább ekkora vakufénnyel.

szataszító és gusztustalan, nyoma sincs semmi emberinek, hol az elkárhozott lelkekből épült falon kell mászkálnunk, hol a fekáliában fulladozó szerencsétlenek melletti kis szigeteken kell ide-oda ugrálnunk, vagy csupán hallgatjuk a folyékony aranyban szenvedő kapzsi lelkek jajveszékelését. A játék minden nagyobb részlete más és más, és mindegyiktől rendesen ki is rázza a hideg az embert. De nem csak a pályák dizájnja megkapó, a ránk támadó szörnyek is egyediek, és természetesen a gigantikus főellenfelek között sem találunk két egyformát. A Dante's Inferno tehát nem egyedi, de legalább kellően változatos, pozitív értelemben beteg és nyomasztó, nem túlzunk, ha azt mondjuk, hogy ezzel a programmal játszani tényleg valódi bűnös élvezet.

KINEK A KASZA, KINEK A KERESZT

Persze mit sem ér a sajátos világ, ha a harc meglehetősen unalmas benne. Szerencsére erről szó nincs, hiszen a játék legprofibb része egyértelműen az ellenfelek szeletelése. Danténak két fegyvere van az aprításra, az egyik a hatalmas csapásokra képes kasza, a másik Beatrice keresztje, amivel gyakorlatilag szent „varázslatokat" hívhatunk életre. A csatározásaink során lelkeket gyűjtünk, amelyeket aztán a kasza és a kereszt fejlesztésére költhetünk, az előbbi a szentségtelen, míg az utóbbi a szent eszköz, és dönthetünk, hogy melyik irányba kívánunk inkább előrelépni (persze lehet mindkét irányba egyszerre, de érdemesebb valamelyik oldal mellett elköteleznünk magunkat). Értelemszerűen az előbbi a brutálisabb, míg a másik a kegyesebb megoldás, hiszen a lelkeket fel is szabadíthatjuk, illetve örök kárhozatra ítélhetjük őket. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy gyűjtünk be egyre több lelket, így a fejlődés folyamatos, egyre-másra nyílnak meg az egyre durvább támadások, így a harc sem laposodik el, mindig lesz egy olyan támadás, amit tökélyre fejleszthetünk. Ezen felül ereklyéket gyűjthetünk, amelyek növelik a különböző értékeinket, sőt, még varázslatok is kerülhetnek a tarsolyunkba, így tényleg meglehetősen széles skála áll majd a rendelkezésünkre a pokoli lények pusztítása közben.

»Nem lepődünk majd meg azon, ha a játék megjelenését követően az egyház vadul kapálózni fog a program ellen, ugyanis a Dante's Inferno helyenként igen durva képet fest mind a papokról, mind a keresztes háborúról.«

AMI ANNYIRA AZÉRT MÉGSEM

Habár a Dante's Inferno határozottan élvezetes játék, azért közel sem tökéletes, és nem csak azért, mert az eredetiség halvány szikrája sem villan fel benne. Amibe bele lehet kötni, az a grafika, ami ugyan stílusos, de mégsem éri el a 2010-ben kívánatos szintet, konkrétan sehol nincs az olyan alkotásokhoz képest, mint az Uncharted 2 vagy az Assassin's Creed második része, és abban is biztosak vagyunk, hogy a God of War 3 is köröket fog verni Dante külalakjára. További nem hatalmas, de bosszantó hiba, hogy a kamera nem forgatható, a jobb analóg karon a gyors kitérés kapott helyet, s el kell telnie egy kis időnek (és pár váratlan halálnak), mire megszokjuk, hogy a hősünket csak abból a szögből láthatjuk, ahonnan a fejlesztők jónak találták. Ami ezeknél jóval idegesítőbb, az a főhős, aki még messziről sem egy szimpatikus figura, eleve ki varr a mellkasára egy rongyból készült keresztet, de ami még ennél is durvább, hogy lassan-lassan kiderül, hogy az egész pokoljárás az ő hibája, szóval az azonulásnak még a szele sem érintett meg minket, sőt, örültünk, ha a jó Dante néha elhalálozott egy-egy nagyobb ütésnek köszönhetően (megérdemelte, na). Negatívum szinten szóba jöhet még a játékidő is, ami érzésünk szerint kicsit karcsú lett, alig nyolc óra, de manapság ezen már meg sem lepődünk, csak jó, ha tudjátok, hogy körülbelül ennyi időt vesz igénybe, míg az összes bugyrot végigjárjátok. Ezeket leszámítva egy abszolút szórakoztató játékkal van dolgunk, ami kellő kihívást és változatosságot biztosít, mazochistáknak pedig egy extra fokozatot is a lehetetlen szintű újbóli végigjátszásra. Ha tehát szereted a stílust, és nem tudsz várni Kratos érekezéséig, akkor nyugodtan szállj alá a pokolba. Élvezni fogod.«

»Néha szó szerint kaszálhatunk a rosszfiúk között a halál kaszájával.

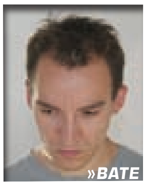
»FOLYTATÁS LESZ-E?«

Ha még emlékszünk az irodalomórán tanultakra, akkor tudjuk, hogy a Pokol csupán egyharmadát tette ki az Isteni színjátéknak, így felmerül a kérdés, hogy vajon lesz-e folytatása a Dante's Infernónak. Mi magunk nem nagyon lennénk meglepődve ezen, hiszen tudjuk, hogy amiből lehet, abból az Electronic Arts franchise-t készít, és igyekszik annyi rókabőrt lehúzni róla, amennyit csak lehet. Dante esetében minden csak az eladásokon fog múlni, a program minőségét látva pedig nincs kizárva, hogy eléri majd azt a határt, ahol érdemes lesz belevágni egy újabb epizód készítésébe. Ha pedig lesz második rész, akkor tuti, hogy lesz harmadik is, szóval ne lepődjünk meg, ha az elkövetkezendő években a pokol hét bugyra után a purgatóriumon és a mennyországon is végig kell majd verekednünk magunkat...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1566

»Egy játék, amely nem akarja megváltani a világot, csak szórakoztat és helyenként megbotránkoztat. Mindezt pedig pokolian jól teszi. Egy próbát mindenképpen megér.


»BATE

PRO »Sosem látott beteges világ, élvezetes harc, epikus főellenfelek és kellő kihívás.

KONTRA »Semmi eredetiség, rendkívül antipatikus főhős, és nem túl hosszú játékidő...

»85%«

»fejlesztő: EA Games »kiadó: Electronic Arts »web: www.armyoftwo.com »tesztplatform: Xbox360, PS3

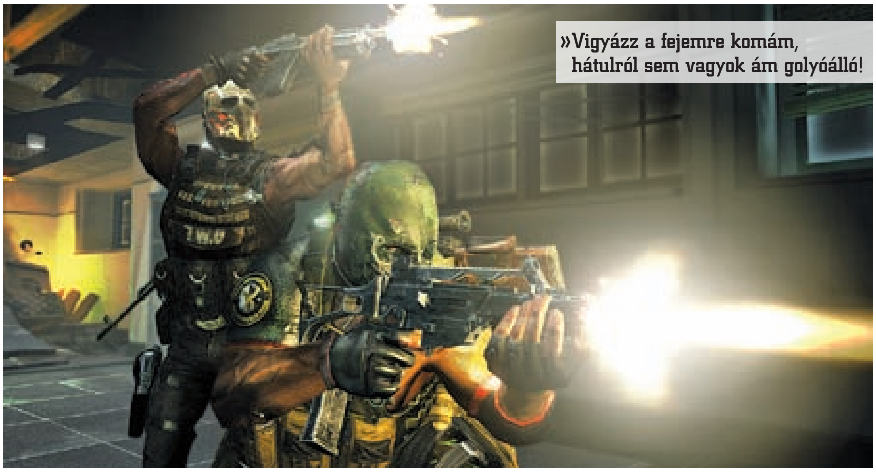
KONZOLTESZT

Ismét ketten a világ ellen

Az adrenalintól túlfűtött első rész után végre megérkezett az EA kooperatív játékmódra kihegyezett játékának folytatása, ami pontosan olyan lett, mint amilyennek az első résznek kellett volna lennie.

írta» CHRIS

A történet ezúttal Sanghajba vezényli az Eliott Salem–Tyson Rios zsoldosduót, ahol is a szokásos küldetés közben hirtelen minden a feje tetejére áll. Épületek dőlnek romba, rakétabecsapódások rázzák meg a várost, nekünk pedig annyi lesz a dolgunk, hogy kimeneküljünk a katasztrófaövezetből. Egészen a játék végéig nem derül ki, hogy ki és miért rendezett ekkora tűzijátékot, de így legalább nem kell a történet kuszasága miatt aggódnunk, csak azzal kell foglalkozunk, amihez a legjobban értünk: gonosz terroristák halomba lövésével. Salem és Rios karakterei most is hozzák az előző részből már ismerős formájukat, egymás folyamatos piszkálásával, ugratásával gyakran csalnak majd mosolyt a játékos orcájára, ám a lényeg ezúttal is a színtiszta akción van. Az egyszemélyes kampány (amit persze játszhatunk kooperatív módban is, szóval nem biztos, hogy az egyszemélyes helytálló szó) nagyjából öt-hat óra játékidőt rejt. Ellenfelekből többnyire ugyanazokkal találkozunk, igaz közéjük néha-néha bekeveredik egy nagyobb falatnak számító fegyveres is, aki speciális felszerelésével (lángszóró, gránátvető) tökéletes összjátékra kényszerítheti kétszemélyes hadseregünket. Ilyenkor egyikünknek el kell vonnia az ellenfél figyelmét, miközben a partner mögé kerül, s onnan nyit rá tüzet, ahonnan az a leginkább sebezhető. Az Army of Two előző részében már megismert aggro rendszer most is fontos szerepet kap a játékban, a képernyő tetején található kétirányú csíkon mindig annak a játékosnak az irányba mozdul a lángcsóva, amelyik épp az ellenfél központi figyelmét élvezi. Tehát ha eleget puffogtatunk, akkor a társunk szépen csendben oldalába kerülhet a fedezékeket jól kihasználó ellenfeleknek. Ám hiába a jól felépített harcrendszer, a jól működő fedezékrendszer, a játék a történet felétől menthetetlenül monotonná, önmagát ismétlővé válik, így hamar ráunhat az egyszeri játékos.



»Vigyázz a fejemre komám, hátulról sem vagyok ám golyóálló!

KÖNNYEBB, LÁGYABB, KENHETŐBB

Valószínűleg az első részt páran túl agresszívnek találhatták, s a második rész tervezésekor ez nyomást gyakorolhatott a fejlesztőkre, hogy ne minden csak a gyilkolásról szóljon. Ezért aztán a program sokszor a játékosra bízza, hogy milyen formáját választja az előrehaladásnak, így már nem muszáj halomba lőnünk mindenkit, hogy túljussunk egy-egy jeleneten. A történetben helyenként morális döntéseket kell

»KOOPERATÍV MANŐVEREK«

A játékban rengeteg módszer létezik társunk segítésére, melyek némelyike kézenfekvő, de akad olyan is, melyeket mi magunk befolyásolhatunk. Az egyértelmű helyzetek azok, amikor társunkkal magasabb helyekre kell feljutnunk, vagy a játék egy-egy jelenetében egymásnak háttal, végtelen lőszerrel a fegyverünkben tüzelhetünk a folyamatosan özönlő ellenfelekre. Ezen felül találhatunk a játékban golyóálló pajzsot, amit egyikünk maga elé tarthat, míg a másik szorosan mögé tapadva fegyverrel ritkíthatja a rossz fiúkat. Fontos, hogy mindig figyelemmel kísérjük az aggro-kijelzőt is, ugyanis amíg egyikünk magára vonja az ellenfél figyelmét, addig a másik a bebarikádozott katonák oldalába kerülhet. Lesznek mesterlövész jelenetek is, amelyekben visszasámolással egyszerre végezhetünk a túszejtőkkel.

»Egyik alulról, másik felülről. Ezt nevezzük mi tökéletes összhangnak.

» Ha ellátogatunk a www.armyoftwo.com oldalra, elkészíthetjük saját maszkunkat is, amihez egy remekbe szabott flash tervezőfelület áll rendelkezésünkre. «

hoznunk, s a választásunktól függően egy jópofa rajzolt animáció keretében értesülünk arról, hogy a cselekedetünknek milyen hatása lesz a történetre. Ha tegyük fel megkíméljük egy tigris életét, az később kiszabadul az állatkertből, majd egy rabló kocsijának hátsó ülésére bemászva alaposan meglepi a menekülő delikvenst. Jó pár ilyen esemény döntéshozói lehetünk, bár ezeknek semmilyen kihatásuk nincs a játékra, ám ettől még jópofa ötletnek tartjuk őket. Ezen felül a játékban túszejtéssel ellenfeleinket megadásra is kényszeríthetjük, ami ugyancsak békés megoldása lehet egy-egy konfliktusnak. Ilyenkor egyes helyzetekben a kamera elindul előre, majd feltérképezi a terepet számunkra. Ekkor bekapcsolódik a GPS-rendszer, ami a szemünk elé vetíti az ellenfeleket, akiknek rangjelzése is láthatóvá válik a fejük felett. Ha sikerül észrevétlenül egy magasabb rangú tiszt mögé kerülnünk és megragadnunk őt, társai többnyire leteszik a fegyvert, a partnerünk pedig megbilincselheti őket. Ugyanezt megpróbálhatjuk egy sima közkatonával is, de ilyenkor előfordulhat, hogy elmarad az együttműködés, és a többiek tüzet nyitnak saját társukra és ránk. Ezt elkerülendő választhatjuk a hagyományos módszert is, azaz szépen halomba lövünk mindenkit. No persze olyankor nem árt vigyázni, ha civilek is vannak színen, hiszen a megmentésükért szép kis pénzösszeget zsebelhetünk be. Sőt, külön jutalomban részesülünk, ha gyorsan, vagy a lehető legideálisabb módon oldunk meg bizonyos túszhelyzeteket. Ugyanis az ellenséges zsoldosok hatalmas ládákra vigyáznak, s ha nem hagyunk időt arra, hogy bezárják azokat, különféle ketyeréket, fegyver-kiegészítőket, illetve akár több pénzt is bezsebelhetünk belőlük. Az így szerzett valutát pedig új fegyverekre és felszerelésre költhetjük a Weapon Customization menüpont alatt, aminek metódusa talán a játék egyik legjobban eltalált része. Pénzünkért számtalan fegyvert, gépkarabélyt, mesterlövész puskát, rakétavetőt, pisztolyt és gránátot szerezhetünk, de akár személyre szabhatjuk a meglévő cuccainkat is. Kérhetünk új válltámaszt, felszerelhetünk különféle irányzékokat vagy akár hangtompítót is. Lecserélhetjük a fegyver csövét, nagyobb tölténytárat helyezhetünk bele, sőt, még a színét is megváltoztathatjuk, a választék az egyszerű terepszínűtől egészen az aranybevonatig terjed. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy ha készítünk egy teljesen új felszerelést magunknak, és nem érünk el a következő mentési lehetőségig, akkor visszatöltéskor búcsút inthetünk az új kedvencünknek, és kezdhetjük az egészet elölről, ami iszonyú bosszantó, ha 10 percet töltöttünk az elkészítésével.

A kooperatív mód tiszta szórakozás, de single-ben kicsit unalmas.

KÓPÉ

A játék sava-borsát ezúttal is a kooperatív mód nyújtja, s ahogyan annak lennie kell, abszolút ezen lehetőség köré épül fel az Army of Two. Bár a mesterséges intelligencia remekül végzi a dolgát, mégis az a legjobb, ha ismerősökkel (osztott képernyőn és online), vagy akár vadidegenekkel együtt vágunk bele a történetbe. A nehezebb fokozatokon történő előrejutásnak elengedhetetlen eleme a kommunikáció, ugyan a program még a legnagyobb összhang esetén is gyakran megizzaszthatja duónkat, de a játékélmény garantált szórakozást biztosít. A kooperatív móka mellett találhatunk többszereplős játékmódot is (Versus néven), amelyben tízfős meccseket vívhatunk egymással, csapatokba verődve. Ennek egyik formája a Coop Deathmatch, amelyben párban, társunkkal lehetőleg együtt maradva, egymást támogatva gyilkolunk le más csapatokat. Aztán ott a Control Mode, amely egy igen egyszerű csapatalapú játék, ahol a pályán található területek megszerzése lesz a kompániánk feladata. De a legizgalmasabb mind közül ezúttal is a Warzone, ahol különféle teljesítendő feladatokat kapunk, hasonlóan a Killzone 2-höz. A felhozatal itt elég változatos, hiszen akad olyan feladat, mikor fel kell robbantanunk egy berendezést, olykor meg kell védenünk a csapatunk két tagját, vagy el kell lopnunk egy laptopot, s elvinnünk egy kijelölt pontra. Található a játékban még egy Extraction névre hallgató mód is, ahol négyfős csapatban kellene túlélnünk a hullámokban érkező ellenfeleket, de sajnos ennek a megnyitására még várnunk kell pár hetet.

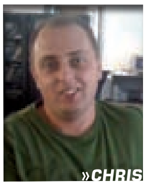
VÉGSZÓ

Bár semmilyen forradalmi újítást, látványos játékelemet nem vonultat fel, az Army of Two 40th Day egy élvezetes játék, és ezt főképp a kooperatív módjának köszönheti. Ha szünetre vágytok két Call of Duty- vagy Battlefield-meccs között, vagy csak valami újat szeretnétek kipróbálni, mindenképp kóstoljatok bele, talán még az is előfordulhat, hogy teljesen belebolondultok a dologba.«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1559

»Még mindig egy nagyszerű kétszemélyes csapatjáték, de a játékmenet helyenként nagyon lapos, s hamar ráunhat az ember.



»CHRIS

PRO »A koop még mindig jó, az új morális döntések pedig új színt visznek a játékba.

KONTRA »Helyenként komolyan beszaggat a játék, ráadásul elég unalmassá válik 2-3 óra után.

»79%«

»fejlesztő: PlantinumGames »kiadó: SEGA »web: www.bayonetta.com »tesztplatform: Xbox360, PS3

Ez a boszorka nem tűzre való

Őrült non-stop akció, káprázatos grafika, eszement szürreális vizuális világ, és finom, ügyesen adagolt erotika: ezek a legfőbb jellemzői a Devil May Cry-ról is elhíresült Hideki Kamiya legújabb játékának.

írta» BADSECTOR

Egész jól tartja magát Bayonetta, a szexi boszorkány, ahhoz képest, hogy már 500 éves. Sehol egy ránc, testét tökéletes, kerek popsik, vadító, hosszú combok és csöppet sem megereszkedett, hatalmas keblek díszítik: szerintem sok nő megirigyelné ezt az alakot még 30 éves kor felett is, nemhogy 500 után. No de Bayonettának könnyű, hiszen ő nemcsak egy fantasztikus szuperképességekkel rendelkező boszorka, hanem egy szürreális elemeket is jócskán tartalmazó akciójáték főszereplője. Már a Bayonetta prológusánál világossá válik, hogy egy álomszerű, hipnotikus, csodálatos világba kerültünk. Azonban nehogy azt higgyétek, hogy ez a világ üres, összecsapott játékmenetet takar: a látványorgia felszíne alatt rendkívül összetett, mégis tökéletesen kezelhető harcrendszer búvik meg, melynek segítségével a leggroteszkebb szörnyeket is különleges varázslatokkal tudjuk a túlvilágra küldeni – ezúttal a mennyországba, és nem a pokol mélyére.

ANGYALI ÜDVÖZLETTEL

Igen, jól olvastátok: Bayonettával nem ördögi lényeket kell elpusztítanunk, mint az akciójátékok legtöbbjében, hanem angyalokkal kell szembeszállnunk. Amikor a formás testű nő ötszáz éves „álmából" felébred, múltjából kevésre emlékszik, pusztán arra, hogy ő egy umbran boszorkány, kinek bőrére elszánt angyalok hada vadászik. Hősnőnknek még az is rémlik, hogy valamiért a „Világ szeme" nevű varázstárgyat kell kutatnia, a nyomok pedig Vigrid városába vezetnek. Itt kezdenek feltörni elveszett emlékei, miközben egyre több információt fed fel saját klánja, és legfőbb ellenségük, a „lumen bölcsek" bukásáról is. Az érdekes felütés után a történet továbbra is koherens marad, tele poénokkal, bújtatott erotikus utalásokkal és sok eredeti, vagy mulatságos karakterrel. A lényeg persze nem a történeten van, hanem a pörgős, szüntelen akción. Bayonetta az Inferno démonaival áll „szerződésben", ezért is kerül szembe Paradiso angyali hadával, akik Vigrid minden szegletében a szexi boszorka életére törnek. Persze Bayonetta nem hagyja magát, és két pisztoly helyett mindjárt néggyel száll szembe a szárnyas lényekkel: kettőt a kezében tart, kettő pedig magas sarkú cipőire van felszerelve. Pusztán e négy pisztollyal is látványos és változatos kombókat tudunk

»Elképesztő ellenfelekben nem lesz hiány. A képen épp az emberfejű kukac...

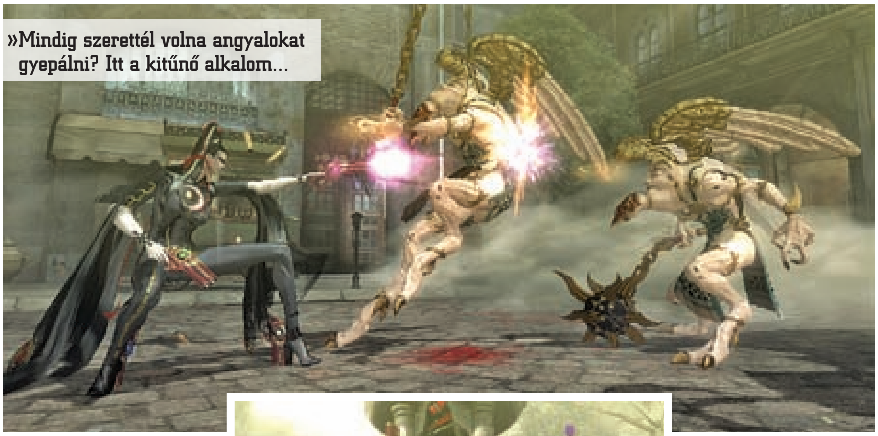
»Néha nem árt egy emberméretű öklöt idézni a játékba. Hatásos...

»HIDEKI KICSODA?«

A Bayonetta vezető fejlesztője, Hideki Kamiya nevét nálunk nem sokan ismerik, pedig a 38 éves fejlesztő igazi klasszikusokon dolgozott. Miután befejezte tanulmányait, sokáig próbált bekerülni a SEGA-hoz, ám végül „csak" a Namcóhoz vették fel. Itt a legelső, '96-os Resident Evilnél rendszertervező volt, a '98-as második rész fejlesztését pedig már ő irányította. Amikor az ezredforduló végén felkérték, hogy egy újabb, akciódúsabb Resident Evilt csináljon, akkor a projektből végül is egy másik játék, a Devil May Cry született, amelyet azt hiszem senki sem bánhat. Sajnos a 2001-es első DMC után már nem dolgozott a sorozaton, helyette átkerült Viewtiful Joe vezető fejlesztői székébe, illetve a 2006-ban boltokba került egyszerre zseniális és formabontó Okami is az ő „gyermeke". A Bayonettára három évet kellett várni, de maximálisan megérte.

»JÓ BOSZORKÁNAK IS KELL CÉGÉR
AVAGY NEM MINDEN ARANY, AMI MARKETING

A játék reklámhadjáratába a marketingesek megpróbálták kicsit figyelemfelkeltőbb megoldásokat is vegyíteni, hogy ne csak játéktrailereket kapjunk. Kevéssé volt viszont szerencsés az a Playboy videoklip, amelyben öt Bayonettának öltözött modell mérte össze szépségét. A lányok külsejével nem volt baj, de a katasztrofális beleélés, ahogy a "Hi, I am Bayonetta!" mondatot kiejtették a szájukon, és a klip elképesztően amatőr kidolgozása nem nyűgözött le senkit. A videó ezért inkább ellenreklámnak tekinthető…«



»Mindig szerettél volna angyalokat gyepálni? Itt a kitűnő alkalom…

végrehajtani: pörgünk, repülünk a levegőben, sőt, akár még a falakra is felszaladhatunk. De ez mind semmi: Bayonetta a „klimax" nevű speciális támadással (amely az angolban orgazmust is jelent…) igazi „tűzijátékot" tud rendezni, azaz minden közeli ellenséget szitává lő. A boszit irányítva a pisztolyok mellett különféle kardok, harci bárdok, és egyéb rendkívül fantáziadús kézifegyverek is rendelkezésünkre állnak, melyekkel szanaszét kaszabolhatjuk az angyalok kisebb hadseregeit is. Emellett a hölgyike további – egészen elképesztően – különleges támadásokra képes a hajával, sőt, a levegőből egy hatalmas női cipőt tud megidézni, amellyel eltapossa ellenfeleit, illetve középkori kínzóeszközöket is elővarázsolhat a semmiből, melybe belöki a szörnyeket, miközben mi a gamepad karját ütemesen tekerve maximalizálhatjuk a kínzás mértékét – ezzel akár ki is végezve ellenfeleinket. Hihetetlen mértékű öldöklésben vehetünk tehát részt – annak ellenére, hogy nem egy sötét hangvételű, mészárolós játékkal van dolgunk, ahol sugárban fröcsög a vér. A hangulat sokkal inkább „éteri", helyenként rendkívül szellemes helyszínekkel és karakterekkel megspékelve…

A POKOL KAPUJÁBAN AKÁR KOKTÉLT IS SZÜRCSÖLHETÜNK

Ilyen eredeti és mulatságos figura például Rodin, a démon, aki a Pokol kapuja nevű bár fekete bőrű tulajdonosa, ahol egy-két koktél felhörpintése mellett újabb fegyvereket vásárolhatunk, a régieket feljavíthatjuk mindenféle különlegességgel, illetve itt vehetünk újabb kombókat is. A gyilkoló eszközök közt találhatunk elátkozott katanát, megáldott jégkorcsolyákat (!), és sok más fantáziadús fegyvert is. Rodin az új fegyverekért szó szerint a pokolra száll, és gyakran véres fejjel tér vissza, miután megszerezte azokat – persze mindezt nem pusziért teszi, hanem igencsak „jó pénzért". Bizony, itt sem adnak semmit ingyen, azonban esetünkben nem pénzzel kell fizetnünk, hanem a pályák felfedezése során, és a harcok közben szerzett angyali glóriákkal. Egy-egy jobb fegyverhez pedig igencsak tekintélyes glóriamennyiség szükségeltetik, és akkor a szintén méregdrága kombókat még nem is számoltam. Szóval nagy hóhányó ez a Rodin: laza bárpultosként remek barát képében tetszeleg, ám kapzsi módon rengeteg glóriát kér minden egyes ütősebb tárgyért és képességért.

NEHÉZ A DOLGA A BOSZORKÁNAK…

Persze nehogy azt higgyétek, hogy a tömérdek kombó és hatalmas fegyverarzenál révén a játék könnyű lenne. Minden speciális támadáshoz, védekezéshez és félreugráshoz kiélezett reflexekre van szükség, különben az angyalok hamar megeszik boszorkányunkat reggelire. A tömérdek lövés, ütés, rúgás, vágás és varázslattípus kavalkádjában nagyon könnyű elveszni, és nem egyszerű annak kitapasztalása sem, hogy melyik szörny ellen melyik a leghatásosabb támadás. Éppen ezért a készítők egy nagyszerű ötlettel azt a lehetőséget is megadták, hogy játékon kívül próbálgathassuk a lehetőségeinket: a töltőképernyőn szabadon begyakorolhatjuk az összes mozdulatot. Persze még így sem lesz könnyű dolga a legnagyobb Devil May Cry-veteránnak sem, aki pedig nagyon nem kedveli a komplex harcmodort, annak kézenfekvőbb a könnyebb nehézségi szintet választania, mert még normálon is vért fog izzadni. A legjobb taktika egyébként az, hogy egyetlen gombnyomással cigánykereket hányva mindig a megfelelő pillanatban kerüljük el az ellenfél csapásait. Mivel a leölt ellenség nagyon ritkán dob gyógyító nedűt, és a szétvert tereptárgyakban sem találunk túl sokszor ilyesmit, ezért úgy kell vigyáznunk Bayonetta életerejére, mint a szemünk fényére. Emellett a játék még jutalmazza is, ha éppen akkor ugrálunk félre, amikor a végzetes csapás utolérné a nőt: ilyenkor lelassul az idő (á la bullet time), és miközben a szörnyek nem értik mi történik, hősnőnkkel kényelmesen bevihetjük a legvadabb kombókat is.

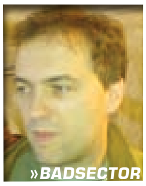
ANGELS MAY CRY? ABSZOLÚTE!

A Bayonetta nem pusztán egy jól kidolgozott Devil May Cry-klón nagymellű cicussal, hanem egy minden ízében profi akciójáték. A címszereplővel egészen elképesztő támadásokat, varázslatokat és légi attrakciókat tudunk végrehajtani, miközben a játék hihetetlenül fantáziadús és részletben gazdag világában kalandozunk. Az irányítás tökéletes (igen, jobb a DMC 4-nél), a látvány elsőrangú, és a szexi hősnő akcióit gyakran humor is fűszerezi. Ez az év tehát nagyon jól kezdődik hack 'n' slash akciófronton, és akkor hol van még a szintén idén érkező God of War III…«

GRAFIKA»	»92%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»94%

www.pcguru.hu/1861

»Még csak most kezdődött az év, és máris megkaptuk 2010 egyik legjobb hack 'n' slash akciójátékát. Persze szoros lesz a verseny ebben a kategóriában is…



»BADSECTOR

PRO
»Tömérdek mozdulat, kombó, fantasztikus képesség, nagyon eltalált hangulat és kitűnő grafika .

KONTRA
»Akit zavar a kissé elborult, szürreális világ, az Bayonettáért sem fog majd rajongani…

»92%«

iPHONE-JÁTÉKOK

Ha van pár perced egy kicsit játszani

Előző számunkban az Apple iPhone tulajdonságait vettük górcső alá, most pedig egy kisebb válogatást hoztunk össze nektek a mobileszközre elérhető programok sorából. Fizetős és ingyenes játékok egyaránt kerültek a csomagunkba, így bárki megtalálhatja a számítását, ha rendelkezik a készülékkel.

írta» SEDO

Need for Speed SHIFT

»Fejlesztő: Eletronic Arts

»Ár: 5.49 Euró

»Stílus: Verseny (racing)

ÉRTÉKELÉS: 95%

Ha sikerül átverekednünk magunkat a számos töltőképernyőn – és még nem merült le a telefonunk –, kellemes időtöltést kínál a Shift. Több versenymód, változatos pályák, 20 testre szabható álomautó, jó zenék, szép grafika. A Need for Speed-széria legjobb ötleteit zsúfolták a telefonos kliensbe: verseny közben látjuk az ideális ívet, többszintes achievement-rendszer díjazza ténykedésünket, de válogathatunk az ízléstelen spoilerek és felnik között, jobb hüvelykujjunk fásult mozdítása pedig a nitró palackot nyitja. A kormányzás a telefon döntésével történik, egy epilepsziás rohamra hajazó mozdulattal pedig akár driftelhetünk is minden kanyarban. Ha véletlenül kifogyunk a kihívásokból, még mindig rábeszélhetjük iPhone-os barátainkat – és hát milyen más barátaink is lennének –, hogy ők is vegyék meg a játékot, mert wifi-n, illetve bluethooth-on keresztül a többjátékos mód is támogatott. További kedvesség a fejlesztőktől, hogy a telefon memóriájában lévő számainkat is hallgathatjuk versenyzés közben.

THE QUEST

»Fejlesztő: Chillingo

»Ár: 4.99 Euró

»Stílus: Szerepjáték (RPG)

ÉRTÉKELÉS: 80%

Valószínűleg a legkomolyabb, klasszikus értelemben vett szerepjáték az Apple Store kínálatában. A 90-es éveket idéző, Might&Magic-szerű grafikához ugyan hozzá kell szokni, de a történet, a küldetések, a játék hossza vagy összetettsége nem hagy maga után kívánnivalót. Az irányítás némi gyakorlást igényel, cserébe a fekvő és álló mód is támogatott. A körökre osztott harcrendszer is okozhat problémát, például mire kardunkat belemárthatnánk egy fránya íjászba vagy varázslóba, már alig állunk a lábunkon, és elmenekülni sem nagyon lehet a világ végéig követő, egy kockával mögöttünk loholó ellenfél elől. A hatalmas térképen bóklászva fejleszthetjük képességeinket – egy jó tanács: az alkímia fontosabb, mint általában. A városok kocsmáiban kellemes meglepetés érheti a megfáradt vándort: addiktív kártyajátékon nyerhetünk/veszthetünk pénzt. Számomra hamar ez vált az elsőrendű bevételi forrássá. A készítők rendszeresen új kiegészítőkkel, felfedezhető területekkel és megoldandó küldetésekkel járnak kedvünkben. Ráadásul a játéknak van ingyenes próbaverziója.

HERO OF SPARTA

»Fejlesztő: Gameloft

»Ár: 1.59 Euró

»Stílus: Akciójáték (action)

ÉRTÉKELÉS: 50%

A bevezető videóból rögtön 2 dolog derül ki: hősünk nem tud rendesen futni, továbbá még így is simán legyőzi az összes élőhalottat és gigantikus szörnyet, akik a romba dőlt ókori város utcáit róják. Igen. Talán hagyjuk a storyline-t. Egyébként sem egy nagy észkombájn, rögtön az elején bepánikol, hogy hova tűnt a hajója, miközben ott van mögötte, és akkora mint egy Tesco. Az irányítás egy virtuális joystickkal történik – szerintem ez a legjobb megoldás az ilyen típusú játékoknál –, van egy támadás, meg egy védekezés gomb, néha megjelenik egy ugrásgomb is – ha van hova ugrani, ugye. Nagyobb ellenfeleknél meg jókor jó helyre nyomva látványos kombinációkat vihetünk be. Igazából végig csak rohangálni kell és hevesen nyomkodni a támadás gombot, de nem hibáztatom a srácot, lehet, hogy én is így oldanám meg az élet konfliktusait, ha egy franciaágy méretű kardot hurcolásznék. A dolog erősen korlátozott ideig szórakoztató, szerencsére van ingyenes verzió, ahol mindenki eldöntheti, hogy megtalálta-e Spárta Hősében az új legjobb barátját.

SPORE ORIGINS

»Fejlesztő: Electronic Arts

»Ár: 1.59 Euró

»Stílus: Uhm... csúszómászós

ÉRTÉKELÉS: 65%

Az eredeti játék hamar belopta magát a szívembe, ez a verzió annak a legelső stációjára fókuszál, a vízben-úszkáló-kis-izék-szakaszra. Végtelenül egyszerű a feladat: telefonunk mozgatásával kerüljük el az óriási, illetve tüskés izéket, és együk meg a kicsi, illetve puha kinézetű izéket. Ettől egyrészt egyre nagyobb lesz a saját kis izénk – nem, nem az, nem úgy –, másrészt fejleszthetjük a DNS-ét, hogy gyorsabb, ügyesebb, erősebb legyen. Itt az első probléma: míg a számítógépes játékban tényleg gyakorlatilag a fantáziánk szabta csak meg, hogy menynyire torz teremtményt tudtunk kreálni, itt most akárhogy is erőlködünk, végül minden lényünk úgy néz ki, mint egy adag macskaürülék, szemekkel. A készítők igyekeztek a feladatok variálásával izgalmasabbá tenni a játékot, de így is túl hamar monotonná válik. Kárpótlásul egyrészt gyönyörű a grafika, másrészt testre szabhatjuk az irányításhoz szükséges dőlésszöget, így akár ágyban fekve, akár a fogorvosi váró derékszögű székén szorongva játszhatunk.

NEM KELL ÁM MINDENÉRT FIZETNI

Szerencsére az App Store-ban nemcsak fizetős programokat/játékokat találhatunk, de számos olyan alkalmazást is, amelyeket ingyen bocsátanak a rendelkezésünkre a fejlesztők. Most játék fronton csemegéztünk a kínálatból, és három a figyelemre érdemes alkotást mutatunk be nektek.

TRACE: Pálcikaemberkénket kell eljuttatni A pontból B-be anélkül, hogy leesne, vagy a számos akadály valamelyike kinyírná szegényt. Ezt úgy tehetjük meg, hogy ujjunkkal utat rajzolunk neki, amin haladhat. Rengeteg pálya, paintbrush-grafika, midi-zene és sok órányi szórakozás, ingyen. A frusztrációra kevésbé hajlamosaknak tudnám tiszta szívvel ajánlani, mert amikor egy-egy pályán százhetvenkettedszerre lapít minket agyon egy méretét meghazudtoló fürgeséggel mozgó kék négyzet, nos, az árthat a telefonunknak.

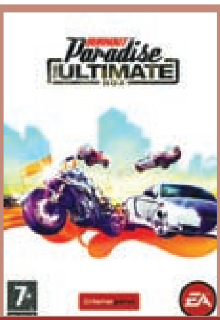
TOPPLE: Tetris-szerű elemeket kell egymásra pakolni, hogy minél magasabbra jussunk, mielőtt az egész összedől. A játék súlyosan addiktív, ennek több oka van: az elemeknek arca van, és reagálnak az aktuális szituációra; a program érzékeli a telefon dőlésszögét, így pár mozdulattal korrigálható egy esetleges strukturális probléma; a változatos kihívások teljesítése a profibb játékosoknak is garantáltan eltart egy darabig. Mindenképpen érdemes letölteni, mielőtt a fejlesztő rájön, hogy túl jó játékot készített ahhoz, hogy ingyen adja.

PAPI JUMP: Ennél egyszerűbb játékot nehéz lenne kitalálni: egy pattogó piros golyót kell a magasba juttatni. A telefon mozgatásával navigálhatunk az egyre ritkuló platformok között, jó hír, hogy a képernyő végtelenített, tehát úgy is átjuthatunk a bal oldalra, ha jobbra indulunk. Meglepően sok időt töltöttem a játékkal. Mikor úgy érezzük, hogy jó eredményt értünk el, elküldhetjük egy online highscore listára, hogy aztán a többiek eredményét meglátva soha többet el se indítsuk a programot.

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak, és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1.



»BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Értékelés: 95%
Ára: 1990 Ft

A Burnout-sorozat legújabb része egy darabig csak a konzolosok kiváltsága volt, de az Electronic Arts egy jó évvel ezelőtt bővített változatban PC-re is kidobta az őrült száguldozást előtérbe helyező programot. Mi pedig ennek nagyon örültünk, hiszen a Burnout 2009 egyik legjobb autós programja volt, rengeteg megnyitható gépkocsival, motorral, hatalmas bejárható területtel, változatos játékmódokkal, elképesztő látvánnyal és hihetetlenül jó törésmodellel. Szóval 100% szórakozás a játék, és most igazán baráti áron került forgalomba, EA Classics kiadásban mindössze 2000 Ft-ot kell leszurkolni érte, ami igazán nem sok, főleg, hogyha szeretjük a színtiszta akcióra kihegyezett autós programokat.«

2.

»LOST PLANET: EXTREME CONDITIONS

Értékelés: 70%
Ára: 1990 Ft

Szinte már a nyakunkon a Lost Planet második része, amely a hírek szerint most nem egy év csúszással fog megjelenni PC-re, hanem egy időben a konzolos változatokkal. Ha esetleg nem tudunk addig várni, akkor itt van az első rész felturbózott változata, amely még mindig kiváló szórakozás lehet a TPS akciók szerelmeseinek. Egy hófödte halálos világ, még halálosabb rovarszerű ellenfelekkel, folyamatos harc a túlélésért, monumentális küzdelmek, kiváló multi, még ma is élvezhető grafikai körítés – ezt kínálja nekünk a Lost Planet, amely most baráti, 2000 Ft-os áron szerezhető be a jobb helyeken. Érdemes, ha másért nem, hát azért, hogy meglegyen a kellő rutin a második rész kézbevételekor...«

3.

»RED ALERT 3

Értékelés: 86%
Ára: 1990 Ft

A Red Alert név az évek során gyakorlatilag egybeforrt a stratégia műfajával, a sorozat egyes darabjai számtalan szórakoztató órát biztosítottak az RTS-megszállottaknak, és tavaly végre megkaptuk a harmadik epizódot, amiben az oroszok ismét időutazással bolygatták meg a történelem kerekét. Lett is galiba belőle rendesen, hiszen ezáltal Japán is beszállt a játszmába, erősen átrajzolva az erőviszonyokat. Ismét kapunk tehát három frakciót eltérő egységekkel, és egy kellemesen hosszú kampányt, megspékelve a jól megszokott filmbetétekkel, kellemes női keblekkel. Kell ennél több? Ugye hogy nem? És most mindez csak 2000 Ft, ha eddig nem szerezted be ezt az alkotást, akkor nem érdemes tovább várnod!«

4.

»BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Értékelés: 90%
Ára: 2990 Ft

A Brothers in Arms-széria 2008-as darabja hozta azt a színvonalat, amelyet elvártunk a II. világháborút feldolgozó FPS-től. Gyönyörű grafika és igen jól kidolgozott mesterséges intelligencia várta a játékosokat, irányítható osztagokkal, szóval a látvány mellett akadt kihívás rendesen, miközben átverekedtük magunkat az Operation Market Garden hadműveleten. Habár kevés újítás kapott helyet a játékot rejtő korongon, mégsem lehetett egy panaszos szavunk sem, hiszen egy szinte tökéletesre csiszolt harmadik részt telepíthettünk a merevlemezünkre. Ha még nem unod a második világégést, és egy jó, de olcsó FPS-re vágysz, akkor a BIA: Hell's Highway a te programod!«

5.

»FAR CRY 2

Értékelés: 86%
Ára: 1990 Ft

A Far Cry a maga idejében egy igen szép, de meglehetősen hamar unalomba fulladó FPS volt, amelynek 2008-ban érkezett meg a folytatása, ami a legnagyobb örömünkre minden tekintetben felülmúlta az első részt, legyen szó akár a grafikáról vagy a játékmenetről. Ezúttal Afrikában kalandozunk, mindenféle belharcokba keveredve, s mindezt elképesztő grafikai megvalósítás mellett tesszük. Habár a Far Cry 2 sem lett forradalom, azért hosszú időre lekötötte a játékosokat, és mind a mai napig kellemes szórakozás lehet, hogyha egy egzotikus FPS-re vágyunk. Most ráadásul mindössze 2000 Ft-ot kell kicsengetni érte, ami mindenképpen olyan ár, amit nem bűn kifizetni ezért a játékért.«

A SZEREPJÁTÉK-RENESZÁNSZ

A Mass Effect 2 hozta a szokásos BioWare-minőséget, néhány hónapja pedig a Dragon Age: Origins mutatta meg, hogy a csapat nemcsak sci-fiben, hanem fantasyben is ott van még a legjobb szerepjáték-fejlesztők között. Érdemes megnézni, hogyan indultak, kevés az olyan hibátlan pályaív a játékiparban, mint az övék.

írta» STÖKI

A csapat egyik titka talán az, hogy nem voltak a története során nagy irányváltások, átdolgozott stratégiák, sőt még vezetőváltások sem: a most az Electronic Arts tulajdonában levő stúdiót ugyanaz a Ray Muzyka és Greg Zeschuk vezeti, akik 1995-ben megalapították a BioWare-t, és az ars poetica sem nagyon változott azóta: jó (és elképesztően hosszú) szerepjátékokat fejleszteni.

ÉLET A DIABLO UTÁN

A BioWare szinte azonnal üstökösként tűnt fel a játékiparban. Jó, első játékukra – az amúgy nagyon korrekt mechszimulátorra, a Shattered Steelsre – nem sokan emlékeznek, de második próbálkozásuk, az 1998-ban megjelent Baldur's Gate történelmet írt. Hogy megértsük, miért, ahhoz tudni kell, hogy a kilencvenes évek közepén adrenalinon pörgött a játékipar. Akkortájt többé-kevésbé kihaltak a lassú játékmenetű kalandjátékok, viszont nagy hódításra indultak az FPS-ek, a stratégiák is pörgősebbek (értsd: valós idejűek) lettek, és ez a hullám a szerepjátékokat sem kerülte el: a Diablo megteremtette az akció-RPG műfaját, és kicsit eltérítette a szerepjátékokat a kockadobálós asztali játékok körökre osztott emulálásától. Nagyjából pont 1998-ra aztán a játékosok már ráuntak a Diablóra (persze egy keménymag még ma is nyomja), és hálásan fogadták a Baldur's Gate-et, ami megindította a klasszikus számítógépes szerepjátékok reneszánszát. A játék sikerének titka leginkább a hosszú, fordulatos, mellékküldetésekkel agyonpakolt és nem utolsósorban a Forgotten Realms bejáratott világában játszódó sztori volt, illetve az, hogy ezt a sztorit többféle karakterrel is végig lehetett vinni. A Baldur's Gate visszairányította a figyelmet a történetmesélés fontosságára, és a Diablo-gyűlölőknek óriási elégtétel volt, hogy a program sorra nyerte az „év játéka"-díjakat. Ráadásul csodaszép grafika és hangulatos zene volt a törtenethez a körítés – a BioWare semmi újat nem alkotott, de az ismert paneleket olyan szépen és profin rakta össze, hogy ez piacformáló erejű volt.

LELKES KÖVETŐK

A Baldur's Gate-et ugyanis követte a kiegészítő lemeze, majd 2000-ben a Baldur's Gate II, egy évre rá annak a kiegészítője, 2002-ben a Neverwinter Nights, majd a Star Wars: Knights of the Old Republic. És a BioWare által indított szerepjáték-reneszánsz elkapott másokat is, elég, ha csak az Icewind Dale-játékokra, a Planescape: Tormentre vagy a Dungeon Siege-re gondolunk. Néhány év alatt sokan visszaszoktak – vagy éppen rászoktak – az igényes RPG-kre, és ilyen rajongókból ma is akad több millió, az MMORPG-k nem szorították ki a műfajt (és ma is vannak erős riválisai a BioWare-játékoknak, például a Fable-sorozat vagy a Fallout 3). Apropó, MMORPG: jövőre ilyet is várhatunk a BioWare-től, méghozzá egy Star Wars világában játszódót (Star Wars: The Old Republic). Aztán jön majd a Dragon Age 2 és a Mass Effect 3, és csodálkoznék, ha csalódnunk kellene bennük.«

A 3D-S JÁTÉKJÖVŐ

A Consumer Electronics Show – vagy ahogy mindenki ismeri, CES – húzóneve volt a 3D: 3 dimenziós képszolgáltatásra alkalmas tévéket, kijelzőket, kamerákat és bluray-lejátszókat mutattak be több nagyobb gyártónál. Ez a trend nyilván a játékipart is érinti, a 3D-s technológiák elterjedésével számolni kell a jövőben. De hogy a közeli jövőben vagy a távolabbiban, az még egyáltalán nem biztos.

írta» STÖKI

Idén – Index anyám révén – sikerült kijutnom a CES-re, amit hagyományosan év elején rendeztek egy Las Vegas nevű ismeretlen porfészekben. Az expón az utóbbi években nem nagyon volt nagyobb játékos témájú bejelentés – idén is csak a Lego Universe-t mutatták végre meg –, de a 3D-s technológiákat felvonultató cégek orrba-szájba azt hangoztatták, hogy a 3D a játékiparba is utat tör majd. De mit is jelent a 3D-s technológia?

Kezdjük egy kis biológialeckével: az ember jobb és bal szeme nem ugyanazt a képet látja. Ezt könnyű letesztelni: ha magunk elé tartjuk egyik ujjunkat, és csak a jobb, majd csak a bal szemünkkel nézünk, azt látjuk, hogy az ujjunk mást takar el a két nézetben. A két szem képét az agyunk rakja össze, így keletkezik a valós 3D-élmény, térérzet. Ezt az érzetet – vagy még pontosabban ennek az érzetnek az illúzióját – próbálják megvalósítani a ma elterjedt 3D-s képalkotó technikák. Ezek kivétel nélkül külön képet adnak a jobb és a bal szemnek, a többit pedig az agyunk elvégzi.

Nyakunkon a valódi 3D. De vajon a játékvilágban is?

ANAGLIF, SHUTTER, POLÁR

A legkezdetlegesebb módszer az anaglif kép, ami már több mint másfél évszázados technológia. Bizonyára a PC Guru olvasói is láttak már ilyet: ezek azok a képek, amelyekhez olyan szemüveg kell, amelynek lencséi eltérő színűek (leggyakrabban piros és zöld vagy piros és kék). A technika lényege, hogy más szögekből – nyilván a jobb és a bal szem szögéből – fényképezik le a képet, aztán a két képet más színnel egymásra másolják, a szemüveg színszűrői pedig helyre rakják a képet. A technika nagyon olcsó, viszont színes képet nem nagyon lehet vele előállítani, ezért ma már hanyagolják (azért akadnak érdekes projektek, például a netről le lehet tölteni egy anaglif Quake II-t, és egy időben az nVidia is nagy reményeket fűzött hozzá).

Az anaglif 3D-t mára leginkább az aktív szemüveget használó shutteres technológia váltotta fel. A szemüveg azért érdemli ki az „aktív” jelzőt, mert neki is meg kell dolgoznia a 3D-élményért: a szemüveg felváltva zárja le (angolul shut, innen a shutter elnevezés) gyors egymásutánban hol a jobb, hol a bal lencsét, és ezzel szinkronban jelennek meg a kijelzőn a jobb, illetve a bal szemnek szánt képek. Így is át lehet verni az agyunkat, és színes képeket is gond nélkül lehet vetíteni, viszont a shutteres szemüveg drága, és mivel a két szemnek felváltva jönnek a képek, nagy képfrissítési frekvenciát igényel a dolog (szakemberek szerint legalább 120 hertzet, ekkor jut mindkét szemre 60-60 kép egy másodperc alatt). A másik technológia, ami felváltotta az anaglif képet, a polarizációs megoldás. Ez a fény polarizációs tulajdonságait használja ki: két projektor is kell hozzá, amik külön vetítik a két képet ugyanarra a vászonra – a megfelelő polárszűrős szemüveggel lehet elérni, hogy a két szemnek szánt kép a megfelelő szemekhez kerüljön. Itt megint passzív szemüvegről van szó, viszont rögtön két projektor kell, és olyan speciális vászon, ami nem módosít a polarizáción. Sikerült otthoni tévékhez is adaptálni a technológiát: ekkor a tévé kijelzője elé kerül egy spéci felület, viszont a felbontás ebben az esetben feleződik.

3D, DE MIKOR?

Ma már jól látszik, hogy az anaglif módszer zsákutca, a shutteres és a polarizációs technológia versenyzik a piacon (a 3D-s IMAX mozik használják mindkettőt). A CES-en én szinte kizárólag shutteres megoldást láttam, de ez még

nem jelent semmit. Az aktív szemüveg képváltásait ugyanis – főleg kisebb képfrissítési frekvenciánál – vibrálásnak érzékeli az agy, még akkor is, amikor a szem már rég nem. Shutteres 3D-filmet nézve esélyesebb egy kiadós hányinger, mint a polárszűrős megoldásnál. Igaz, az még az otthoni kijelzők piacán nem olyan kiforrott technológia, mint a shutteres tévék, amik már vígan tudnak 240, sőt akár 480 hertzes képfrissítési frekvenciát (ez ugye 3D-s felvételen 120-120, illetve 240-240 képet jelent szemenként). A polárszűrős megoldásnál még mindig gond, hogy a felbontás megfeleződik, illetve hogy ez sem túl olcsó. A „milyen 3D-s tévét vegyek" kérdés azonban túlmutat a technológiai jellemzőkön – mert minek 3D-kijelzőt venni, ha nem lesz rá tartalom? A 3D-tévéadások nálunk egészen biztosan hosszú évek múlva lesznek, Amerikában is apránként indulnak be a dolgok, kezdetnek az idei focivébé meccseivel. Viszont itt jönnek be a játékok – azok közül ugyanis már több is kész a 3D-re. Erre a Mitsubishi standjánál döbbentett rá a cég egyik kiállítója. A Mitsubishi ugyanis

leginkább egy adaptert reklámozott, amivel elmondásuk szerint 2D-s élményből lehet 3D-st varázsolni. A standot úgy rendezték be, hogy a (shutteres) 3D-tévéikhez egy helyi boltból vettek egy minden módosítás nélküli Xboxot és egy Left 4 Dead 2-t, és az adapterrel ebből készült a 3D-s kép. Ehhez persze két képfolyam szükséges a két szemnek, de a mostanában kijött A-kategóriás videojátékok többsége már fel van készítve erre.

Azonban még így sem biztos, hogy a játékpiacon hamarabb következik be a 3D-áttörés. A Microsoft standjánál váltottam pár mondatot David Hufforddal, a termékmenedzserrel, aki elmondta, hogy nem nagyon hisz abban, hogy a 3D-vel komolyabban kell számolni a közeljövőben. A Microsoft legalábbis biztosan nem fordít most külön figyelmet erre, ők minden erővel a szenzoros-mozgásérzékelős Project Natalt nyomják. A Nintendo pedig a pletykák szerint tavasszal jelenti be a Wii utódját, ami a cég üzletpolitikáját ismerve nem a csúcstechnika újdonságaira fog épülni. A nagy konzolgyártók közül egyedül a Sony nyomja ezerrel a 3D-t – érthető okból, a konzolban ugyanis bluray-meghajtó van, amitől csak egy lépés a 3D-bluray-lejátszó (anynyira, hogy állítólag szoftverfrissítéssel megoldható az átalakítás). De lássuk be, a játékiparban most legkevésbé a Sony diktálja a trendeket, és valószínűleg ez így marad még egy darabig. És akkor még nem beszéltünk a vásárlói szeszélyről: az emberek képesek nagyszerű újításokra sajnálni a pénzt. A most elterjedt 3D-technológiák mindegyike szemüveget követel, és azt senki nem tudja igazából, hogy mennyien hajlandóak ilyen kényelmetlenséggel járó, a hagyományos kijelzőknél jóval drágább képernyőt venni. Ráadásul már kopogtat egy új technológia, az autosztereoszkopikus képalkotás, aminek a legnagyobb erőssége, hogy nem igényel szemüveget. A technológia a kijelzőn minden képpontot duplán jelenít meg, és ezek előtt egy lencse úgy szórja a fényt, hogy egy bizonyos távolságból és szögből nézve a néző két szemébe két különböző kép jut. A módszer nagy hátránya viszont éppen ez a „bizonyos távolság és szög", a tévégyártók boszorkánykonyháiban most éppen ezt próbálják javítani a fejlesztőmérnökök. Ha sikerül, az persze megint átformálhatja majd a 3D-kijelzők piacát.

Szóval sok tényező dolgozik az ellen, hogy már holnap 3D-ben nyomjuk egymás ellen a firefightot a Halo 3: ODST-ben. Az biztos, hogy a technológia ott van a játékipar jövőjében, de nem várnám ki fél lábon, amíg elterjed.«

JÁTÉK-MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

MASS EFFECT

Mivel még mindig nagy mennyiségben érkeznek Mass Effecttel kapcsolatos levelek, és gyakorlatilag mindig ugyanaz a három probléma merült fel, így csak egy-egy levelet idézek be, a többiek pedig ezen sablonok alapján legyenek szívesek kikeresni ebből a szentháromságból a nekik megfelelő választ.

Sziasztok!
A Gurus Mass Effecttel akadt egy kis problémám. Telepítés után mikor próbáltam indítani a játékot, akkor feljött a konfigurációs segédprogram, hibát írt ki, és befejezte a programot. Próbáltam újratelepítéssel, kompatibilitás beállítással, de semmi sem működött. Előre is köszi a választ!
F.R.B.

»Ha nem indul, vagy lefagy, akkor ne a parancsikonnal indítsátok a játékot, hanem a Program Files mappában keressétek meg a Mass Effect könyvtárat, ezen belül a Binariest, majd itt a MassEffect.exe-t futtassátok (ugyanis a Start menüből vagy az Asztalról parancsikonnal indított játék hibát dob).

Sziasztok!
Megvettem a karácsonyi PC Gurut, és telepítettem a teljes játékot a Mass Effectet, és nem tudom hogyan kell magyarra átállítani a nyelvet.
Előre is köszi a választ.

»A Mass Effectet ne az autoinstallal telepítsd, hanem nyisd meg a lemezt (a DVD meghajtón jobb egérgomb -> Megnyitás), és itt a setup.exe-t indítsd el, így tudsz majd nyelvet választani a telepítés előtt.

Helló Guru team!
Az a problémám lenne a Mass Effecttel kapcsolatban, hogy néha játék közben magától elsötétedik a képernyő (de csak maga a játék, windowed mode-ban látszik minden más), és ilyenkor nem tudok mit tenni, csak menteni és újra elindítani. Legtöbbször akkor fordul elő, amikor másik helyszínre megyek, bár vannak kivételek. Ha tudnátok segíteni, megköszönném.
Előre is köszönöm válaszotokat (és a segítséget is).
Rayvanhur

»A Vezérlőpultban az energiaellátási sémánál ne engedélyezd (állítsd "sohára"), hogy a monitor készenléti állapotba helyezze magát...

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Helló Gurusok!
A The Elder Scrolls 3: Morrowindban ott vagyok, hogy gyűjtöm a ritka fegyvereket. De elakadok, amikor egy bunkót akarok megszerezni, a Mace of Malog Bal-t. Ehhez el kellett mennem a Yansirramus ruinhoz, ahol egy nagy krokodilszerű isten(kő) megkért, hogy öljem meg Menta Nát, a Kora-Dur cave-ban. Segítenétek, hogy hol van pontosan ez a Kora-Dur cave?
Előre is köszönöm a segítséget. Dávid

»A barlang Kogoruhn erődjétől keletre van, ha húznál egy képzeletbeli vízszintes vonalat, amely átmegy Kogoruhnon, akkor a Kora-Dur is szinte rajta lenne, és pontosan az Ahanibi-Malmus Egg Mine fölött találnád meg. Térkép a pontos helyhez itt: http://tinyurl.com/ybs9u6h

NYARALÓ GYILKOSOK

Kedves Tika!
Megint zavarlak levelemmel, ami az Agatha Christie: Nyaraló gyilkosokkal kapcsolatos. Tudnál adni nekem egy teljes magyar nyelvű végigjátszást? Ha nem, légyszi válaszolj a kérdéseimre...
1. Egy barlangban vagyok, eléggé a játék elején, amit egy evezővel feszítettem föl. Végigmegyek egy folyosón, majd van egy elágazás. Itt csak visszafelé tudok menni, mert azt mondja, hogy órákig fog bolyongani, és hogy eltéved.
2. Egy házaspár megkér, hogy vegyek nekik a házassági évfordulójukra ajándékot. A nőnek vettem egy könyvet, és szerintem a fickónak azt az érmét kell adni, amit az előbb említett barlangban találtam. De nincs meg a nő, és ez az egész hotelre igaz, teljesen kihalt, egy csomó embert nem találok meg. Hol van a nő?
3.Lindának megépítettem a lest, és egy madár olajos lett, ott szenved, de nem tudom elvinni. Azt hogy kell?
Kösz, hogy segítesz (ha segítesz:-))
Lawrence

»A magyar nyelvű végigjátszás lekerült az internetről, így azzal nem szolgálhatok. A kérdéseidre nehéz tételesen válaszolni, ezért inkább az előtted álló szakaszt ismertetem. A barlangban egyelőre nem is tudsz más csinálni, mint felvenni az arany érméket. Innen menjünk szépen vissza a szállodába, a felső emeletre, a szobákhoz. A lépcső után jobbra, Gardenerék szobáját keresd. Carry Gardener ajándékot keresett Oakleynak, és az érmék éppen megfelelőnek látszanak, tehát cserébe ad egy kendőt. A kendőt vigyük le a partra, kattintsuk vele az olajos madáron, így már Linda el tudja kapni, és felviszi a fürdőszobába, amíg Poirot kitalálja, hogyan is lehetne szegény jószágon segíteni. Innen a szállodához kellene visszamenni, és jobbra a szálloda mellett Barry őrnaggyal váltunk szót, majd az úton egyenesen Arlene Marshallhoz (az eldugott partszakaszon napozik) jutunk - beszélgess el vele is. Aztán a szállodától lefelé vezető kövezett úton irány a telefon, és hívjuk a kétéltűt (sea tractor)... Innen már rád bízom a továbbiakat. A madár megtisztításához egyébként négy dolog kell: olaj, mosószer, kefe (utóbbi kettő a szobalány szekrénykéjéből, még a nap elején elméletileg hozzád került), illetve a vadon élő madarakról szóló könyv (sea tractor-Lending Library útvonal). A teljes procedúra: könyvet elolvasni, aztán kefe-olaj kombinálás, majd katt a kádon, kefe-mosószer kombinálás, katt újra a kádon.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Hello Tika!
Elakadtam a TRU-ban Mexikóban, a Xibalba nevű résznél! Ott a végénél, amikor A midgárdi kígyó c. rész következne, és odaérek ahhoz az alagútszerűséghez, nos az egyszerűen lezárul! Szerinted azért van ez, mert nem érek oda időben?

»Igen, pontosan azért. Amikor beállítod a szerkezetet, rohanni kell, mint a mérgezett egér a motorhoz, aztán száguldani, mert a bejárat hajlamos gyorsan becsukódni, és ugye ha ez megtörténik, akkor újra vissza kell menni a szerkezethez, beállítani, aztán megint a lovak közé csapni, és próbálkozni. A lényeg, hogy memorizáld az útvonalat, a motort is irányba állítva tedd le, és persze ne akadj bele semmibe, csak száguldj.

L4D

Tiszteletem!
Nemrég nem kevés pénzért megvásároltam a Left 4 Deadet az öcsémnek! Az a gond vele, hogy bizonyos időközönként leakad pár mp-ig, aztán újra normálisan játszható tovább, majd ismét leakad.

Szeretném megkérdezni, hogy ez hogyan orvosolható?
A választ előre is köszönöm!
Csaba
»Kapcsold ki a Multicore Renderinget az Optionsben...

VEGYES

Sziasztok!
Sok mindennel lenne bajom!
1. A Battlefield 2142-höz és a mostani teljes játékhoz, a Driv3r-hez tudtok valami jó magyarítást?
2. Az Alarm für Cobra 11 – Nitróban az osztott képernyőnél amikor akarok játszani azt írja, hogy nyomd meg az Entert. És amikor a 2 játékosnál is ezt írja ki, nem reagál semmire!
Tudtok segíteni?
Üdvözlettel:
Álmos
»1. A Battlefield 2142-höz nem tudok róla, hogy készült volna fordítás, a Driv3r-hez ellenben igen, és a http://tinyurl.com/ybjhgw6 oldalon elérhető.
2. Osztott képernyőn csak akkor tudtok játszani, ha a billentyűzeten kívül egy másik kontroller is csatlakoztatva van a géphez, mondjuk egy gamepad.

THE SABOTEUR

Sziasztok!
A The Saboteurrel lenne problémám. Mikor elindítom a loading feliratnál nem akar továbbmenni. A rendszerkövetelmény rendben van. Eltelt 10 perc és még mindig tölti…
Előre is köszi és várom válaszotok.
»Megjelent már egy béta-tapasz, ez állítólag javítja a Win7/Vista környezetben előforduló „nem indul" problémákat.
Link: http://tinyurl.com/yctf4ho

MOHA AIRBORNE

Kedves PC Guru!
Lenne egy elég nagy problémám a Medal of Honor Airborne című játékkal. Az a helyzet, hogy megvettem eredetiben, és miután beírom a CD-kulcsot feltelepíti a Physix programot, és leáll az egész, mintha el se indítottam volna. Nem hiszem, hogy a lemezzel van a gond, mert megpróbáltam egy másik példánnyal is, és ugyanez a baj.
A gépigény is bőven megvan.
Kérlek segítsetek, mert már 3 éve szeretnék játszani ezzel a játékkal.
Előre is köszönöm.
»A Vezérlőpult Programok eltávolítása menüpontnál keresd meg a PhysiX-et, és távolítsd el, majd úgy ismételd meg a játék telepítését. Ha jól emlékszem az Airborne egy régebbi verziót akar feltenni, és ez kiakasztja a telepítőt. Ha az Airborne fent van, és bármelyik másik játék frissíti/upgradeli a PhysiX-et az már nem gond, abban az irányban működik.

TRIBUNAL

Helló Gurusuk!
Amikor a Tribunalban Almexia istennő megkér, hogy csináljak hamuvihart, odáig eljutottam, hogy megszereztem a robbanószert, de a detonáció nem akar összejönni. Ráteszem az eltorlaszolt részre (collapsed rocks), visszaszámol öttől egyig, aztán nem robban. Mi lehet a baj? Valamit rá kell még önteni a bombára vagy a sziklára? Vagy rossz a játék?
»A játékban van a hiba, ugyanis ez tényleg csak annyi lenne, hogy robbanóanyag letesz és fut. A http://tinyurl.com/zoos6 oldalon keresd meg a BLOODMOON EUROPEAN PATCH v1.6.1820-t, töltsd le és telepítsd, a tapasz leírásában ott szerepel ennek a bugnak a javítása is.

MODERN WARFARE 2

Hi Tika!
Darths azt mondta az online CoD6 tesztben, hogy ha újra akarom tenni a CoD6-ot, akkor már csak Steamen keresztül lehet elérni. DE MI VAN HA újrarakom a Windowst?
Válaszod várom.
»Megjegyzed a Steam fióknevet/jelszót, újratelepíted a Windows-t, telepíted a Steam klienst, belépsz az adataiddal, és a Steam kliensben a My games fül alatt ott lesz a COD6, kijelölöd, install, és a Steam letölti és telepíti... Minden játék, amit egyszer hozzárendelsz egy Steam fiókhoz (felhasználónévhez) örökre ahhoz lesz kötve, magyarul a CD-kulcsot elfelejtheted, többé nem lesz rá szükség, de a Steam adataid írd le, és jegyezd meg jól. Bármilyen más gépről belépve ebbe a Steam fiókba a játék mindig ott lesz, letöltheted és használhatod.
Megjegyzés: későbbi rendszer-újratelepítésekkor kevesebb macera, ha a Steam mappa teljes tartalmát a Program Filesból archiválod egy másik meghajtóra, ebben ugye benne van a COD6 is, majd a rendszer telepítése után visszamásolod, és a Steam klienst rátelepíted erre a mappára, így nem kell újra letölteni a játékokat.

COD2

Tisztelt számítógépzsenik!
A COD2 multiplayer funkció a napokban nem akar elindulni, mert hiányzik valami cod2mp.exe fájl. Ez ellen mit tehetek én? Kérem segítsenek, minél hamarabb.
Köszönöm előre is.
»A kérdéses exe pontosan az indítófájl. Elég fura, hogy eltűnt, talán újra kellene telepíteni a játékot... Esetleg még azt tudom elképzelni, hogy a vírusirtód/tűzfalad karanténba tette valamilyen okból ezt a fájlt. Át kellene nézni a vírusirtó/tűzfal naplózását.

Üdv mindenkinek!
A COD 2 multival játszottam, egy ideig jól elvoltam vele, de egy idő után egyszer kidobott egy MULTIPLE DIRECT 3D LOADED nevezetű hibaüzenettel. Ezután folyamatosan miután beléptem 1 percenként ugyanezzel kidobott. Mi lehet az oka?
Előre is köszönöm segítségeteket: d4Rkside
»A Punkbuster érzékeny néhány dologra, pl. DXTweaker, vagy Teamspeak, szóval hasonló háttérben futó segédprogramot keress, amit a hiba megjelenése előtt tettél fel. Értelemszerűen távolítsd el, és a hiba is megszűnik.

Sziasztok!
Eredetiben megvan nekem a COD 2. Tudnátok adni hozzá működő cheatet?
Előre is köszi: jano95
»A konzolt a menüben engedélyezni kell (Options - Game setting - Enabled console). Utána játék közben a 0 (nulla) lenyomásával hívd elő a konzolt, és a cheat mód engedélyezéséhez írd be: developer 1, aztán már használhatod a többi kódot is:
god - sérthetetlenség
give ammo - maximális lőszer
give all - összes fegyver, max.lőszer, max. egészség
noclip - átjárás a falakon
notarget - láthatatlanság
kill – öngyilkosság

OVERLORD 2, SECTION 8, STEAM

Üdv Guru Team!
A problémám a fent említett két játékkal és a Steammel van. Amikor indítom az Overlord 2-t, akkor kiír egy hibaüzenetet valami C++-ról, és nem indul. Amikor elindítom a Section 8-at, bejön egy kis kép, tölt, tölt majd eltűnik a kép, és nem indul. A Steammel való gondom lehet, hogy kicsit hülyén hangzik, de az lenne, hogy szeretném megszerezni a legújabb Garry's Modot, ami csak Steamen elérhető, és valószínű hogy a MW2 kiegje is csak ott lesz beszerezhető. A gond viszont az, hogy még nincs bankkártyám (egy ideig nem is lesz, mert még csak 14 vagyok) a szüleim meg nem bíznak a Steamben, mert az fizetésnél bankkártyaszámot kér. Tehát a kérdés az lenne, hogy miként magyarázzam meg nekik, hogy a Steam szép és jó?
Ennyi lenne, köszönöm előre is a segítséget!
Üdv: Bali
»Az Overlord 2-höz telepítsd a legfrissebb PhysiX drivert, az orvosolja ezt a hibaüzenetet. Innen tölthető: http://tinyurl.com/prph68
A Section 8 játékod szerintem nem eredeti, mert a warez verzió körül lehetett olvasni hasonló nyavalyákról, meg különböző fixekről. Ha tévednék, akkor bocsánat. Utóbbi esetben próbáld újratelepíteni a játékot, és frissítsd a VGA drivert. A Steamen való vásárlás teljesen biztonságos a mai titkosítási eljárások mellett, ha a másik oldalon lévő cégről/személyről tudjuk, hogy megbízható, esetünkben egy többmilliós aktív felhasználói bázisról beszélünk, így különösen. Más kérdés, hogy ilyen célokra inkább különítsük el az összeget egy Paypal accountra (keress rá a neten) vagy egy különálló bankkártyára, amelyen mindig csak az aktuális vásárlási keret van feltöltve. Így szülők is nyugodtabbak lesznek...«

NETBOOK DEDIKÁLT VGA-VAL

Acer Aspire One 532G

Az Acer bemutatta az első olyan netbookot, ami szakít az eddigi hagyományokkal és az integrált mellett dedikált videokártyát is tartalmaz.

Jelesül egy 512MB memóriával ellátott nVidia Ion 2 (Geforce G310) kapott helyet az új gépben. Ez lehetővé teszi a(z online) HD tartalmak lejátszását, amiket ráadásul nem csak az 1024x600 pixel felbontású, 10.1" méretű LCD-n nézhetünk meg, hanem HDMI-n keresztül külső megjelenítőre is kiküldhetünk – akár 1080p felbontásban. Az Ion 2 mellett egy Intel GMA 3150 vezérlő is található az 532G-ben, a kettő között az nVidia Optimus névre hallgató technológia kapcsol át a terheléstől függően. A rendszer részét képezi továbbá egy 1.66GHz-en poroszkáló Intel Atom Pinetrail proci 1GB (2GB-ra bővíthető) DDR2 memória és egy 160 vagy egy 250GB-os merevlemez társaságában. Műszaki adatlapja szerint az Aspire One 532G mintegy 10 óráig bírja egy feltöltéssel, ez az adat a legalacsonyabb terhelés (dokumentumok nézegetése kis fényerőre állított kijelzőn) esetére értendő, ha az Ion 2 grafikus magot is dolgoztatjuk, akkor mintegy 5 órára esik az üzemidő. A gép a tervek szerint az első negyedév végétől lesz kapható, de a várható árral kapcsolatban egyelőre nem nyilatkozott a gyártó.«

MUZIKÁLIS LAPTOP-TARTÓ

Logitech Speaker Lapdesk N700

A laptop-tartók tervezése nem különösebben hálás feladat, hiszen eget rengető újdonságokat nehéz felmutatni ezen a területen. A Logitech mégis megpróbálkozott azzal , hogy valami újat mutasson.

Közvetlenül az idei CES előtt egy nappal jelentették be hivatalosan az Speaker Lapdesk N700-at. A készülék egy hangszórópárt is kapott, ami a gyártó ígérete szerint sokkal jobb hangminőséget biztosít, mint a legtöbb laptop gyári hangszórója. Tekintve az N700 méreteit nagy csodára azért ennek a hangszóróitól sem számíthatunk, hiszen a membránok mindössze 5 cm átmérőjűek, ami – elvileg – bizony nem az ütős mélyek visszaadásának záloga. A hangszórók legfeljebb 2W teljesítményre képesek, s neodynium mágnesekkel szerelik őket. Mindenesetre az installálással nem lesz különösebb gondunk, hiszen egyetlen USB kábelt kell csak a noteszgéphez csatlakoztatni. A beépített ventilátor is innen kapja az áramot, ennek zajszintje 31dBA. Manuálisan is ki-, illetve bekapcsolhatjuk, emellett a hangszórókhoz találunk még kezelőszerveket is (hangerő +/-, némítás). Érdemes még megemlíteni, hogy a laptop-tartó külön hőszigeteléssel rendelkezik annak érdekében, hogy a noteszgép által termelt hő ne égesse a lábunkat, ha a combunkra tesszük a gépet. Az európai megjelenése márciusra várható, ajánlott fogyasztói ára 70 euró lesz, hazai árat egyelőre nem közölt a gyártó.«

DOBJ MÁR MEG EGY EZRESSEL!

NesteQ E2CS X-Strike1000W

A NesteQ bővítette prémium kategóriás tápegységeinek családját, az új modellt a nagy étvágyú PC-ket építő felhasználóknak szánják, mivel 1000W teljesítményre képes.

Bár többször elmondtuk már, hogy ekkora tápra ritkán van valóban szükség, mégis akadnak, akik efféle bestiák beszerzésére adják a fejüket. Egy ilyen egység lényegében bármilyen kiépítésű mai PC-t elvisz a hátán, legyen az bármennyire is megtuningolva. A tápegység kompatibilis az ATX 2.2 / EPS 2.91 / BTX 1.0a, valamint az nVidia SLi és az AMD Crossfire szabványokkal. Hűtéséről egy 135 mm átmérőjű, folyadékcsapágyas ventilátor gondoskodik. A kábelek moduláris rendszerben csatlakoztathatók, így csak annyinak kell a házban lenni, amennyire feltétlenül szükségünk van. Ráadásul ez a táp is bírja a cég EECS rendszerét, aminek segítségével a kábeleket egy speciális csatlakozóval egymáshoz toldhatjuk, még kényelmesebbé téve a „drótozást". Összesen hat 12 V-os ágat kapunk – a ma szokásos mindenféle szabványú csatlakozó mellett. Említést érdemel még, hogy a különböző feszültségű ágak egészségét négy diagnosztikai LED jelzi. A tápegység itthoni elérhetőségét és árát még homály fedi, tőlünk nyugatabbra azonban már megvásárolható, aki birtokolni szeretné, annak mintegy 230 euróval kell könnyítenie a pénztárcáján.«

HUZATOS ALVILÁGI REZIDENCIA

NZXT Hades

Az NZXT frissen bejelentett háza tágas belsőt, jó bővíthetőséget és kiváló szellőzést ígér a rá szavazó leendő tulajdonosainak.

Semmiképp sem lehet azzal vádolni a gyártót, hogy a Hades tervezésekor elnagyolták volták a szellőzés kérdéskörét. Az előlapon és az oldallapon egy-egy 20 cm átmérőjű ventilátor dolgozik, utóbbit egy vörös LED-el is ellátták a dögösebb megjelenés érdekében. A hátlapon egy 12 cm-s példány húzza ki a levegőt a házból, fent pedig egy 12 és egy 14 cm-s légkavaró számára akad hely (gyárilag egy 14-est mellékelnek). Alapból kapunk egy kétcsatornás ventilátor szabályozót, amire csatornánként legfeljebb 8W összteljesítményű egységeket köthetünk. A házban uralkodó hőmérsékletet az előlapon fellelhető kijelzőn követhetjuk nyomon, ami akkor is leolvasható, ha az ajtó zárva van. A meghajtókat összesen 9 helyre pakolhatjuk, ezek akár mindegyike lehet 5.25″ méretű, de legfeljebb négyet áldozhatunk fel a 3.5″ méretű egységek számára. Lehetőségünk van továbbá két 2.5″ méretű meghajtó (SSD) elhelyezésére is. A házba 30 cm hosszú VGA-kártya is beszuszakolható, azaz egy Radeon 5970-et is belevarázsolhatunk. A ház magyarországi áráról lapzártáig nem érkezett hír, nyugaton azonban már rendelhető, 90 USD körüli összeget kell érte leszurkolni.«

ÚJABB LED-ES MONITOR

Samsung Syncmaster PX2370

A CES-en mutatta be a Samsung új, 23" képátlójú monitorát, ami több olyan megoldást is felvonultat, ami az energiatakarékosságot hivatott szolgálni.

Folyamatosan érkeznek a bejentések az újabb és újabb LED-es monitorokról, ami örvendetes tény, hiszen ezek a megjelenítők a (valamivel) jobb képminőség mellett kevesebbet is fogyasztanak, mint hagyományos, CCFL-es elődeik. A PX2370 emellett azt is érzékeli, hogy ül-e éppen valaki előtte, s ha egy ideig nincs aktivitás, akkor az energiatakarékosság jegyében kikapcsol. Szintén ezt a célt szolgálja a környezeti megvilágítást érzékelő szenzor, ami igyekszik a lehető legoptimálisabbra állítani a fényerőt. A beépített TN panel Full HD, azaz 1920x1080 képpont felbontású, válaszideje 2 ms. Natív kontrasztja 1000:1, dinamikus kontrasztja pedig 5000000:1, utóbbi inkább csak arra szolgál, hogy jól mutasson a leírásban, valódi jelentősége nem igazán van. A fényerővel és a betekintési szögekkel kapcsolatos specifikációkat eleddig nem közölte a gyártó. A PX2370-en egyaránt találunk VGA, DVI és HDMI csatlakozókat. A monitor hazai elérhetősége és várható ára még nem derült ki, annyit azonban már lehet tudni, hogy a tengerentúlon áprilistól lesz kapható és 370 dollár környéki összeget kell majd érte fizetni.«

X LÁBÚ SZÉPSÉG

Scythe Grand Kama Cross

A kiváló hűtési megoldásai miatt kedvelt Scythe egy olyan processzorhűtővel hívta fel magára a figyelmet, aminek kialakítása némileg elüt a manpság megszokottól.

Forradalmasítani persze ez a hűtő sem fogja a CPU-coolerek piacát, hiszen a már unalomig ismert felépítési sémát követi, de legalább a kinézete eltér a hétköznapi megoldásokétól. A processzorral rézből készült, nikkelezett talp érintkezik, amitől összesen négy, szintén réz hőcső vezeti el a meleget. Az újítással ezen a ponton találkozunk, mivel ezek a hőcsövek nem a szokásos formai kialakítást követik, hanem önmagukat keresztezve csatlakoznak a hűtőbordákhoz. Az alumíniumból készült lamellák is némileg másképp festenek, mint ahogy az a legtöbb hűtőn látható, valamivel kisebbek, ettől függetlenül hatékony hűtést ígér a gyártó. A bordák fölött egy 14 cm-s Slip Stream ventilátor csücsül, s percenként 500, illetve 1300 közötti fordulaton pörögve hűsíti azokat – utóbbi esetben legfeljebb 24.7 dBA zajt csapva. Alig akad olyan processzor amire az új jószág ne lenne felszerelhető, hiszen egyaránt kompatibilis az Intel Socket 478, LGA 775, LGA 1156, és az LGA 1366 valamint az AMD Socket 754, 939, AM2, AM2+ és AM3 foglalatokkal. Hazai elérhetőséggel és árral most sem szolgálhatunk, az európai ár azonban már rendelkezésünkre áll, ami mintegy 30 eurónak (nettó) felel meg.«

»Hardver hírek«

SSD USB 3.0-VAL ÉS SATA II-VEL
A-Data N002

Az A-Data bejelentette az iparág első olyan SSD meghajtó-it, amelyek a szokásos SATA II interfész mellett USB 3.0 porton keresztül is PC-re köthetők.

Háromféle méretben, 64, 128 és 256 GB-os kapacitással lesznek kaphatók az új N002 sorozatba tartozó flashmemóriás meghajtók – legalábbis az előzetesen kiszivárogtatott információk szerint. Mint a bevezetőben is említettük, a legjelentősebb újdonság az USB 3.0 natív támogatása. Ez egyben azt a trendet is jelzi, hogy lassan végre valóban elkezdni az új szabvány átvenni a régi helyét, de megtartva visszafelé a kompatibilitást. A meghajtók – többek között a 8 csatornás felépítésnek köszönhetően – szekvenciális olvasás esetén hozzávetőleg 200 MB/s, míg szekvenciális írás esetén nagyjából 170 MB/s tempóra lesznek képesek. A meghajtókhoz ingyen letölthető az UFDtoGo nevű szoftver, amivel úgy használhatunk egy számítógépet, hogy lényegében semmilyen nyomot, személyes adatot nem hagyunk magunk után. Emellett a Norton Internet Security 2010 60 napos próbaváltozata szintén elérhető lesz a meghajtók leendő tulajdonosai számára. Az SSD-k a tervek szerint már kaphatók lesznek mire ezen sorokat olvassátok, de lapzártáig nem közölte a várható árakat a gyártó, így itthoni árról sem tudunk még beszámolni.«

ÖSSZENYOMOTT JÁTÉKOS NOTESZ
Alienware M11x

A kifejezetten játékosoknak szánt gépeiről ismert Alienware egy sajátos koncepcióval jelentkezett, viszonylag kisméretű, mégis játékra szánt noteszgépet jelentettek be.

Manapság a játékra (is) ajánlott laptopok legalább 15" méretű kijelzővel rendelkeznek, ehhez képest az M11x egy mindössze 11.6" méretű megjelenítőt kapott, aminek felbontása 1366x768 képpont. A belbecsről egyelőre annyit lehet tudni, hogy alacsony fogasztású Intel Core 2 Duo U7300 processzor dolgozik majd benne. Grafikus chipből mindjárt kettőt is találunk majd a gépben, az integrált megoldást a normál használathoz, míg az nVidia GT335M gyorsítót játékhoz szánják. Ráadásul a kettő között az operációs rendszer újraindítása nélkül lehet átkapcsolni. Előbbi használata mellett nagyjából 6, míg utóbbi esetén 2 óráig bírja a gép egy feltöltéssel. A kimenetek között találunk VGA-t, HDMI-t és DisplayPort-ot. A hivatalos bemutatón elhintették, hogy COD MW2 futtatása esetén, Full HD felbontás és High beállítások mellett is közel 30fps-re képes a gép, tehát valóban alkalmas lesz játékra.. Az előzetes információk szerint a noteszgép idén tavasztól lesz rendelhető, induló ára a gyártó ígérete szerint 1000 USD alatt lesz (egyes források szerint 800 dollár körül).«

HEGYEZD A FÜLED!
Auzentech Auzen X-Fi Bravura 7.1

Tavaly szeptemberben már lehetett hallani a címben említett hangkártyáról, azonban a gyártó csak most jelentette be hivatalosan a terméket.

Napjainkban a felhasználók nagy része nem vesz külön hangkártyát, hiszen az alaplapokra integrált hangchipek szolgáltatásai és minősége megfelel az általános elvárásoknak. Ettől függetlenül a gyártók azért próbálkoznak, s – ha nem is olyan mennyiségben mint régebben – időnként piacra dobnak olyan hangkártyákat, amik sokkal jobb hangminőséget ígérnek az alaplapi megoldásoknál. Az Auzetech új kártyája 7.1 analóg kimenettel rendelkezik, valamint speciális tápáramkört kapott, ami a gyártó ígérete szerint kiszűri a PC tápjától származó zavarokat (ezzel kapcsolatban azért egyelőre vannak fenntartásaink). A Bravura 7.1 szolgáltatásai között megtaláljuk a CMSS 3D és az EAX 4.0 Advanced HD, valamint a DTS Neo:PC illetve DTS Interactive szabványok támogatását. Az analóg kimenetek mellett természetesen digitális kimenetek is helyet kaptak kártyán, mint ahogy egy független fülhallgató kimenet is. Hazai árról és elérhetőségről jelenleg nem áll rendelkezésre információ, annyit azonban már lehet tudni, hogy a tengerentúlon 130 dollár körüli összeget kell kicsengetni a kártyáért. «

SOKOLDALÚ RENDSZERLAK

Cooler Masterr USP100

A Cooler Mastert nem kell bemutatni a tapasztaltabb PC-s felhasználóknak, a kiváló alkatrészeiről ismert gyártó most egy újabb számítógépházzal jelentkezett.

Hivatalosan Universal System P 100, az-az USP100 névre keresztelték a vadonatúj házat, s a név egyben arra is utal, hogy gyártója mindenféle rendszerhez bátran ajánlja. A ház tartalmaz egy 550W-os Extreme Power Plus tápegységet, videokártyából legfeljebb 11" hosszú, míg processzorhűtőből 6.5" magas egység fér el benne. Meghajtók számára hét helyet kínál az USP100, 5.25" méretűből 4, míg 3.5"-ből 3 fér bele, s ezek mindegyike szerszám nélkül szerelhető. A szellőzést négy 120 mm átmérőjű ventilátor biztosítja, ezek közül egyet-egyet találunk az előlapon, a hátlapon, oldalt illetve hátul. Az előlapon egy könnyen tisztítható szűrő gondoskodik arról, hogy a ház ne váljon rövid időn belül a pormacskák lakhelyévé. A ma már kötelezőnek számító USB illetve audio kivezetéseket felül találjuk. Említést érdemel még, hogy az alaplap alatti tálca kialakításának köszönhetően a CPU-hűtő az alaplap kiszerelése nélkül cserélhető. Jelen állás szerint valamikor az év első negyedében válik megvásárolhatóvá az új ház, a magyarországi ár még nem ismert, az USA-ban várhatóan 100 dollár körüli áron kerül majd a boltok polcaira.«

FILMEK – VEZETÉK NÉLKÜL

Intel Wireless Display Adapter

Az Intel egy érdekes megoldást jelentett be, amivel lehetővé válik, hogy egy megfelelő PC-ről vezeték nélkül játsszunk le filmeket egy külső megjelenítőn.

Hivatalosan egyelőre sajnos meglehetősen sok megkötéssel jár az Intel Wireless Display Adapter (rövidítve: WIDI) használata, de a fejlesztési irány felettébb bíztató. A rendszer kitalálói azt igérik, hogy a PC-ről (egyelőre alapvetően ez alatt noteszgépeket értenek) Wi-Fi kapcsolaton keresztül tudjuk eljuttatni a TV-hez (esetleg projektorhoz) a médiafolyamot. Ez igen jól hangzik, de sajnos sok megkötéssel jár. Az adó oldalon olyan gépre van szükség, am egy megfelelő Intel Core i3, i5 vagy i7 processzorral, valamint HM57, HM55, QM57 vagy QS57 chipsettel rendelkezik és Windows 7 operációs rendszer futtat. Emellett GMA HD integrált videokártyával és Centrino Advanced-N 6200, Advanced-N +WiMax 6250 vagy Ultimate N 6300 modullal kell rendelkeznie. A vevő oldalon pedig egy megfelelő médiabox szükséges, ami fogadni tudja a médiafolyamot. Erre jelenleg a Netgear Push2TV PTV1000 típusjelű eszköze alkalmas, amin HDMI vagy kompozit kimeneteket találunk. A CES-en egyébként az Asusnál is ki volt állítva egy olyan eszköz prototípusa, ami vezeték nélküli HDMI átvitelt ígér, de ebből csak valamikor tavasszal várható megvásárolható késztermék. Mindenesetre a barátnők/feleségek kezdhetnek örülni, hogy előbb-utóbb eltűnik pár kábel a nappaliból...«

BUNKERBE ZÁRT ADATOK

Iosafe Solo SSD

Számos külső drive-val találkoztunk már, az Iosafe új meghajtója azonban ahhoz a marginális kisebbséghez tartozik, ami egészen extrém körülmények esetére is védelmet ígér az adatok számára.

Hivatalosan számítástechikai szempontból nem vonultat fel különösebb érdekességeket a Solo SSD, hiszen lényegében egy külső tápval, USB 2.0 illetve eSata porttal ellátott meghajtóról van szó. Ha azonban az adatok megvédések képességét nézzük, egész más a helyzet. Már önmagában tiszteletet parancsol a 9 kg-t nyomó ház, ez a súly többek között a meghajtót borító – ArmorPlate fantázianevű – acélötvözet miatt adódik. A meghajtó az adatok károsodása nélkül átvészeli, ha 30 napig (édes vagy sós) víz alatt van – legfeljebb 10 m mélységben. Ugyanígy nem okoz gondot 30 percig tartó tűz, ha nem nagyobb a forráság 840 foknál. Ezek után szinte már csak ujjgyakorlatnak tekinthető, ha egy kéttonnás autó áthajt rajta, amit szintén gond nélkül kibír. A meghajtó szellőzését a FloSafe nevű rendszer biztosítja, ami automatikusan lezár, ha nem megfelelő környezeti viszonyokat érzékel. A meghajtók hazai áráról illetve elérhetőségéről még nem érkezett információ, a gyártó honlapján azonban már megrendelhetők (szállítás február közepétől), a 64GB-os 449, 128GB-os 749, a 256GB-os pedig 1249 USD áron.«

LILIPUTI OKOSKA
Sparkle Calibre CUTi

A Sparkle aprócska gépét elnézve rögtön sejthető, hogy nem egy brutális FPS-gyárról van szó, hétköznapi feladatokra, illetve médialejátszónak azonban ez a szerkezet is megfelel.

Egyre több olyan géppel találkozhatunk mostanság, amelyek tervezésénél nem a minél nagyobb teljesítmény volt a cél. Elvégre olyan hétköznapi feladatokra, mint a böngészés, levelezés, zenehallgatás vagy filmnézés ma már szinte mindegyik konfiguráció megfelel. Ha tehát csak ennyi a cél, praktikus olyan PC-ben gondolkodni (vagy akár második gépnek), ami kevés helyet foglal, csendes és keveset fogyaszt. A Calibre CUTi kétmagos, 1.6GHz-en üzemelő Intel Atom 330 processzorra épül, amihez legfeljebb 4GB DDR2 memória társulhat. A grafikáért Geforce 9400-as videogyorsító felel, ami Full HD videók lejátszását is lehetővé teszi. Merevlemezek frontján kissé szűkös a választék, mivel csak 160 vagy 320 GB kapacitású példányok közül választhatunk. Az obligát Ethernet csatlakozó mellé Wi-Fi modul társul, s opcionálisan Bluetoothot is kérhetünk. A csatlakozók között pedig a DVI mellett a HDMI és az optikai hangkimenet is fellelhető. Mire e sorokat olvassátok, talán már kapható lesz az új gép, de lapzártáig sem a megjelenés pontos dátumát, sem a várható árat nem közölte a gyártó cég.«

HARMADIK KIADÁS
WD My Book 3.0

A WD egyik legnépszerűbb külső meghajtócsaládja, a My Book sorozat most új tagokkal bővül – immár USB 3.0 porttal felszerelve.

Folyamatosan szaporodnak az USB 3.0-at támogató termékek, így valószínűleg 2010-ben végleg átveszi az uralmat az új szabvány. A sebességbeli növekedés a külső merevlemezeknél is jól fog jönni, de ez korántsem jelent olyan drasztikus előrelépést, mint pl. az SSD-k esetében, lévén a hagyományos vinyók eredendően jóval lassabbak a flash alapú tárolóknál. Mindenesetre aki most tervezi külső meghajtó beszerzését, már érdemes megvárni az USB 3.0-val szerelt példányokat. A tervek szerint 1 illetve 2 TB kapacitással kerülnek majd forgalomba az új My Book 3.0 meghajtók. Az átállást megkönnyítendő a WD olyan csomagot is kínál, amiben mellékelnek egy PCI Express foglalatba illeszkedő USB 3.0 kompatibilis adapter kártyát. A meghajtókban természetesen a WD saját 3.5" méretű merevlemezei dolgoznak, de hogy konkrétan mely példányok, arra nem derült fény a gyári információkból. Itthoni árakról és a megjelenés pontos dátumáról még nem érkezett hír, az Egyesült Államokban az 1 TB-os verzióért várhatóan 180, míg az USB 3.0 adapter kártyával kiegészített csomagért 200 USD-től kell majd megszabadulnunk a pénztárnál. A 2 TB-os csomag kártyával 280, míg kártya nélkül valószínűleg 260 USD-be fog kerülni.«

VIDEOKÁRTYÁK MIRELIT MÓDRA
Zalman VF3000

A szebb napokat megélt Zalman nem adja könnyen magát, az utóbbi időben kicsit összekapták magukat, s remek CPU hűtőkkel jelentkeztek, most pedig egy VGA coolert mutattak be a nagyérdeműnek.

Melyik elszánt játékos ne szeretné az utolsó teljesítménymorzsákat is kipréselni a videokártyájából néhány plusz fps érdekében? Ahhoz azonban, hogy sikeres és stabil legyen a tuning, általában nem árt lecserélni a gyári VGA hűtőt egy nagyobb teljesítményű darabra. Pontosan erre kínál megoldást a Zalman új VF3000-es modellje, ami a manapság kapható videokártyák szinte mindegyikére felszerelhető. Egyaránt kompatibilis a Radeon HD 3xxx, HD 4xxx és HD 5xxx, valamint a Geforce 9xxx illetve 2xx sorozat tagjaival. Kétféle színben lehet majd megvásárolni, a fekete verzió az nVidia, míg a piros értelemszerűen az Ati kártyákhoz passzol. Túl sok techinkai részlet egyelőre nem látott napvilágot. Annyit azonban már lehet tudni, hogy a GPU-tól két rézből készült hőcső szállítja a meleget az alumíniumból készült bordákhoz, ezeket pedig két 92 mm átmérőjű ventilátor szellőzteti át. Árakkal kapcsolatban lapzártáig nem nyilatkozott a gyártó, mint ahogy egyelőre a piacra kerülés dátumát is homály fedi.«

GURU ÁLOMPC

Az előző havi összeállításainkhoz képest jelentős változást fedezhettek fel, hiszen az árak gyakorlatilag változatlanok maradtak, mégis kicsit izmosodtak a konfigok, legalábbis a középső kettő. Történt ugyanis, hogy feláldoztuk a Blu-Ray kombó meghajtókat a videokártyák oltárán.

írta» HORVÁTH PATRIK

Így a HD4890 helyett a jóval gyorsabb HD5850 került a Value gépbe, míg a Power a HD5850 helyett megkapta a leggyorsabb egymagos VGA-t, a HD5870-et. Nagyon úgy fest, hogy a Corsair HX szériás tápegységei már csak a felsőkategóriában lesznek jelen, a HX450-et egy ideje valamiért nem kapni, helyette a szintén nagyon erős és csendes Cooler Master Silent Prót választottuk. A Value konfiguráció még egy lépést tett előre, hiszen azon kívül, hogy erősebb videokártyát kapott, a 24"-os TFT-t is lecseréltük. Ez most már LED-es háttérvilágítással rendelkezik, így némileg homogénebb képet kapunk az eddigi CCFL-hez képest. A Powernél annak érdekében, hogy a HD5870 beférjen az eddigi keretbe, a Blu-Ray-en kívül megváltunk a méregdrága memóriáktól is, plusz az X-Fi hangkártyát házon belül egy olcsóbb verzióra cseréltük. Sajnos az új LGA1156-os CPU-k érkezésével a négymagos i5 és i7 ára elindult felfelé, jó hír viszont, hogy a H55-ös alaplapok miatt a P55-ök viszont lefelé mozdultak, még ha nem is nagy mértékben.«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H	20 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	25 ezer
Videokártya	MSI Radeon HD5750 1 GB	33 ezer
Merevlemez	Hitachi 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	Corsair CX400	14 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VH222D (1920x1080, TN)	37 ezer
Összesen (TFT nélkül)		158 ezer
Összesen (TFT-vel)		195 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Asrock P55 Pro	27 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	49 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	56 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5870 1 GB	93 ezer
Merevlemez	Samsung F2 Eco Green 1,5 TB 32 MB	25 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	17 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	39 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	27 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	23 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech G9	15 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	138 ezer
Összesen (TFT nélkül)		441 ezer
Összesen (TFT-vel)		579 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Asus M4A785TD-V Evo	23 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 925	33 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	25 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5850 1 GB	66 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	21 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	10 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	17 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	23 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech MX518	10 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	58 ezer
Összesen (TFT nélkül)		272 ezer
Összesen (TFT-vel)		330 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55A-UD3	31 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	66 ezer
Processzor hűtő	Zalman CNPS10X Extreme	16 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	56 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5970 2 GB	152 ezer
Merevlemez	Samsung F2 EcoGreen 1,5 TB 32 MB	24 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRBB Blu-Ray író	48 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	41 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 6000 5.1	33 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	22 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element V	37 ezer
Tápegység	Corsair HX650	31 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	33 ezer
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell Ultrasharp 2709WFP (1920x1200, S-PVA)	189 ezer
Összesen (TFT nélkül)		628 ezer
Összesen (TFT-vel)		817 ezer

MIT TUDNAK AZ INTEL ÚJ PROCESSZORAI?

Teszt: Pentium G6950, Core i3 530, Core i5 661

Megatesztünkben bemutatjuk az Intel új, LGA1156-os foglalatba illeszkedő szériájának teljes vonulatát, továbbá megismerkedünk az első, játékra is használható integrált VGA-val, ami immáron nem a chipkészletben, hanem a processzorban található.

írta» Horváth Patrik

A Core 2 Duo processzorok öregszenek, ez ellen nem lehet mit tenni. Az Intel utoljára tavaly nyáron frissítette a palettát az alsó-középkategóriában, ez volt az utolsó változás a sorozat történelmében. A 2006-ban útjára indított széria borzasztó sok modellnek adott életet, de a végletekig tuningolt P6-os architektúra technológiai határához érkezett. A Nehalem 2008 végi bevezetése nem kavarta fel a piacot, hiszen csak felsőkategóriás CPU-kat tartalmazott meglehetősen drága alaplapokkal, és ha maximálisan ki akartuk aknázni a rendszerben lévő lehetőségeket, akkor hármasával kellett memóriamodulokat vennünk. Komoly változást hozott 2009 ősze, hiszen megjelentek a Lynnfield magra épülő i5 és i7 CPU-k, velük együtt pedig az LGA1156-os foglalat és az olcsó P55-ös alaplapok. Az Intel a terepszemle után most látta elérkezettnek az időt, hogy nyugdíjba küldje a lassan négy éves Core 2 alapú szériát, legalábbis a belépő modellektől felfelé. Az egy- és kétmagos Celeronok egy ideig biztos köztünk lesznek még, de a 32 nm-es gyártástechnológiával készülő új modellek előbb vagy utóbb az ő helyüket is átveszik majd.

A LEGFONTOSABB ÚJÍTÁSOK

Az előző számban már felvázoltuk a Clarkdale CPU-k legfontosabb újdonságait, de érdemes egy rövid visszatekintést tenni. A kizárólag kétmagos kiszerelésben kapható processzorok az első 32 nm-es gyártástechnológiával készülő egységek, ráadásul elsőként tartalmaznak lapkára integrált videokártyát is. Utóbbi még 45 nm-es, így elkülönülve foglal helyet a processzormag mellett. Kulcsfontosságú volt a beépített memóriavezérlő elhelyezése, ugyanis azt vagy a processzor vagy a videokártya mellé lehetett tenni. A gyártó az utóbbit választotta, hiszen a teljesítmény szempontjából a VGA sokkal kiszolgáltatottabb helyzetben van, így fontos számára az elérhető legnagyobb sávszélesség. A memóriavezérlő maradt kétcsatornás, és modelltől függően 1066 vagy 1333 MHz-re képes alapórajelen. Akárcsak a csúcskategóriás Core i7-eknél, úgy a 32 nm-es i3-nál és i5-nél is megtalálható a Hyper Threading technológia, melynek segítségével összesen négy szál egyidejű kezelésére képesek ezek a processzorok.

A várható árakat nagyjából sikerült eltalálnunk, a különbség mindössze annyi, hogy a legolcsóbb Pentium G6950-es modell jelenleg bőven 20 ezer forint feletti áron kelleti magát. Azt, aki új gép vásárlásán töri a fejét, nyilván foglalkoztatja a gondolat, hogy vajon mennyivel gyorsabbak a jócskán túlárazottnak tűnő Clarkdale processzorok. Mi is tűkön ültünk, hogy kipróbálhassuk őket, hiszen a továbbfejlesztett gyártástechnológia elméletileg magasabb órajel-tartományt és visszafogottabb fogyasztási értékeket is jelent(het) egyben. Természetesen az eddigi P55-ös alaplapokkal gond nélkül használhatók az új procik, viszont ahhoz, hogy a bennük lakozó integrált videokár-

GYÁRTÓ	INTEL	INTEL	INTEL	INTEL	INTEL	INTEL	INTEL
PROCESSZOR	C2D E8400	PENTIUM G6950	PENTIUM G6950	CORE I3 530	CORE I5 661	CORE I5 661	CORE I5 750
ÓRAJEL	3.00 GHZ	2.80 GHZ	4.20 GHZ	2.93 GHZ	3.33 GHZ	4.40 GHZ	2.66 GHZ
A TELJES RENDSZER FOGYASZTÁSA (W)							
ÜRESJÁRATBAN	87	75	110	75	75	97	73
MAXIMÁLIS TERHELÉS (CPU)	129	120	175	121	131	174	182
7-ZIP BENCHMARK (MIPS)	5849	5250	7577	8166	9435	11630	11111
WINRAR (PERC:MP)*	02:50	03:19	02:34	02:58	02:39	02:05	01:45
CINEBENCH R10 64 BIT							
EGY SZÁLON	3701	3718	5667	3945	4863	6035	4365
TÖBB SZÁLON	7123	7317	10870	9162	10941	13842	13947
POV-RAY BENCHMARK	1542	1394	2097	1913	2259	2880	2674
MEDIASHOW ESPRESSO VIDEO KÓDOLÁS (PERC:MP)*	23:13	21:47	16:01	13:45	12:29	09:46	09:31
WORLD IN CONFLICT - 1600X1200 MEDIUM	78 (43)	71 (31)	99 (56)	83 (42)	93 (54)	109 (65)	114 (63)
DIRT2 - 1600X1200 MEDIUM	63,4 (49,2)	61,1 (48,4)	85,4 (70,7)	85,3 (64,7)	87,3 (59,6)	104,6 (70,1)	97,8 (78,4)
FAR CRY 2 (PLAYBACK DEMO) - 1600X1200 MEDIUM	43,5 (33,7)	40,4 (30,8)	55 (46,3)	48,1 (37)	54,1 (38,4)	65,1 (50,6)	71,3 (53,5)

* A kisebb érték a jobb

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ:

Gigabyte GA-H55M-USB3 / Asus P5Q-EM / Gigabyte GA-MA785G-UD3H, Intel Pentium G6950 / Intel Core i5 661 / Intel Core 2 Duo E8400 / AMD Phenom II X2 550 / AMD Athlon II X4 630 / AMD Phenom II X4 925, 2x2 GB Patriot Signature DDR3-1600 CL9, Asus Radeon HD5870 1 GB, Maxtor 80 GB 7200 rpm 8 MB cache SATA2, ATI Catalyst 9.12, Windows 7 Home Premium x64

A tesztkonfigurációt az iPon Computer Kft., az alaplapot a Gigabyte, a videokártyát az Asus, a Core i5 661-es processzort pedig az Intel magyarországi képviselete bocsátotta a PC Guru rendelkezésére.

tyát is használhassuk, a velük együtt debütált H55-ös chipsetre lesz szükségünk. Tekintettel arra, hogy a H55-ös és P55-ös alaplapok egy árban vannak, semmi értelme az utóbbit választani, kivéve, ha CrossFire vagy SLI rendszer építésében gondolkodunk.

CSALÁDTAGOK

Három család startolt el múlt hónap elején. A Pentium G széria egyetlen tagot számlál és a belépő szintet célozza meg, bár ez az árcédulán csak hellyel-közzel látszik. Közös L2 cache memóriája 3MB, Hyper-Threading és Turbo Boost támogatása viszont nincs. Szintén hiányzik belőle az AES titkosítás hardveres gyorsítása, valamint az integrált videokártya csak 533 MHz-en jár és hiányzik belőle az Intel-féle Clear Video Technology. Alapórajelen (2,8 GHz) maximum 1066 MHz-es memória órajelet tud kipréselni magából.

A következő és egyben legérdekesebbnek számító modell a Core i3. Ezek a processzorok már Hyper-Threadinget tartalmaznak, így két fizikai maggal egyszerre négy szálon képesek dolgozni (persze közel sem olyan hatékonysággal, mint a négymagos procik). A másodszintű gyorsítótár 4MB-ra hízott, a videokártya 733 MHz-en üzemel és támogatja már a Clear Video Technology-t. A memória támogatás 1333 MHz-re is kiterjed, de AES titkosítást és Turbo Boostot itt sem kapunk.

Értelemszerűen az i5-ök mindent tartalmaznak, amit az előbb említett i3 nem, így van Turbo Boost és AES támogatás is. A 661-es modell ezen kívül más érdekességet is tartogat, ugyanis megnövekedett fogyasztása és GPU órajele (900 MHz) mellett nem tartalmazza az Intel TXT és VT-d technológiákat, amelyet a többi i5-ös modell igen. A teljesítményre ez nincs kihatással, csak az embert némileg zavarja, hogyha nem érdekli az integrált videokártya, akkor azonos áron kevesebbet tudó processzort kap.

Ezek után egyértelmű, hogy a legkisebb Core i3 számunkra a legérdekesebb, ugyanis a legfontosabb dolgokat tudja, amit az i5-ök is, a Turbo Boost funkció pedig tuninggal könnyedén kiváltható.

TESZTKÖRNYEZET

A mérések során igyekeztünk árban méltó ellenfelet állítani minden új modell mellé, plusz bevettük a buliba az egyik legnépszerűbb felsőkategóriás Core 2 Duót, az E8400-at is, hogy lássuk a régi és az új architektúra viszonyát.

Ahhoz, hogy minden lehetséges programban processzorlimitált helyzet álljon elő, egy Radeon HD5870-et videokártya volt a segítségünkre. Kivételesen játékokból csak pár darabot néztünk meg, és nagyobb hangsúlyt fektettünk az egyéb alkalmazásokra, így helyet kaptak renderelő, tömörítő és videokódoló programok is. Operációs rendszerként egy 64 bites Windows 7 Home Premiumot használtunk minden létező frissítéssel kiegészítve.

FOGYASZTÁS

Mindenekelőtt a processzorok fogyasztására voltunk kíváncsiak, hiszen a Lynnfield magos Core i5 750-nél remek értékeket kaptunk, főleg üresjáratban és alacsony igénybevétel esetén. Ezt a remek eredményt a kétmagos versenyzőknek nem sikerült megdönteniük, egy-két W híján ugyanazokat az eredményeket kaptuk, mint a négymagos modellnél. Az E8400 és a leglassabb négymagos Athlon II már bő 10W-tal többet kér enni, míg a Phenom II X2 és X4 további 10W-ot tesz rá a rendszer fogyasztására. Terhelésre már megváltozik a helyzet, az AMD processzorok drasztikusan elmaradnak Inteles vetélytársaiktól, az új 32 nm-es CPU-k még az E8400-at is lepipálják ilyen téren.

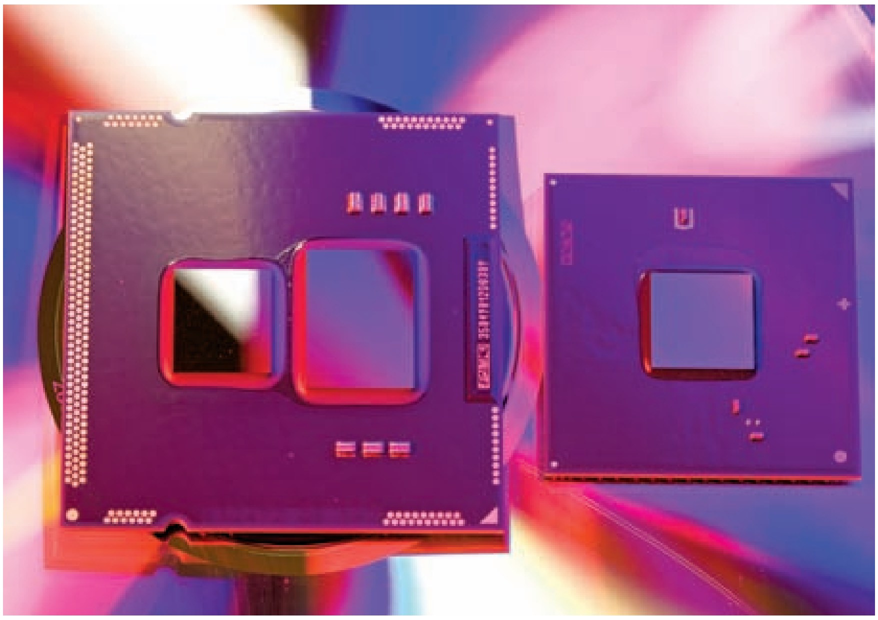
PENTIUM G6950

A Pentium G6950-nel kezdtük a sort és elég keserű szájízzel fejeztük be a tesztelését. Az esetek többségében fej-fej mellett haladt a Phenom II X2 550-nel, de nagyon ritkán tudta megverni. A négymagos Athlon II X4 630-cal pedig szinte semmit nem tudott kezdeni, egyedül játékokban tartotta vele a sebességet a harmadszintű cache memória hiánya miatt. A processzor túlhajtása pofonegyszerű volt, az alap 1,2V körüli feszültséget 1,35V-ra állítottuk, és meg sem álltunk 4,2 GHz-ig. A CPU érzésre ment volna még többet is, de a 200 MHz-es BCLK érték az alaplap határait súrolta. A gyorsulás mértéke óriási volt, bár nem mindenhol érte el az órajelbeli 50%-os különbséget. A fogyasztás is jócskán megnőtt, durván 50W-tal terhelés esetén. A G6950 tuningjának azért is van kiemelt szerepe, mert alapórajelen nem elég versenyképes a központi egység, ráadásul a memóriákat túlhajtás nélkül nem tudja 1333 MHz-en kezelni.

CORE I3 530

A sort tesztünk titkos esélyesével, a Core i3 530-cal folytattuk. Tekintettel arra, hogy az Inteltől csak egy Core i5 661-et kaptunk tesztelésre, így abból „állítottuk elő” a Turbo Boost kikapcsolásával és a szorzó lecsökkentésével az előbb említett i3-mat. A kapott eredmények több mint elgondolkodtatók voltak. Az E8400 alig tudta tartani a

AMD	AMD	AMD
PHENOM II X2 550	ATHLON II X4 630	PHENOM II X4 925
3.10 GHZ	2.80 GHZ	2.80 GHZ
98	88	97
183	199	206
6166	10258	10826
03:02	03:06	02:30
3629	3034	3282
7026	10406	11522
1551	2759	2788
22:40	11:03	10:40
76 (23)	68 (32)	79 (44)
62,9 (43,2)	69,3 (52,9)	73,3 (64)
42,9 (36,4)	43,4 (33,4)	47,3 (35,8)



Teszt: Pentium G6950, Core i3 530, Core i5 661

MŰSZAKI ADATOK	CORE 2 DUO E8XXX	PENTIUM G6950	CORE I3 5XX	CORE I5 6XX	CORE I5 750
GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA	45 NM	32 NM	32 NM	32 NM	45 NM
FOGLALAT	LGA 775	LGA 1156	LGA 1156	LGA 1156	LGA 1156
ÓRAJEL	2.66-3.33 GHZ	2.80 GHZ	2.93-3.06 GHZ	3.20-3.46 GHZ	2.66 GHZ
TURBO BOOST	-	-	-	+	+
MAGOK SZÁMA	2	2	2	2	4
SZÁLAK SZÁMA	2	2	4	4	4
L1 CACHE	2X32 KB	2X64 KB	2X64 KB	2X64 KB	4X64 KB
L2 CACHE	6 MB	2X256 KB	2X256 KB	2X256 KB	4X256 KB
L3 CACHE	-	3 MB	4 MB	4 MB	8 MB
INTEGRÁLT VIDEOKÁRTYA ÓRAJELE	-	533 MHZ	733 MHZ	733-900 MHZ	-
TÁMOGATOTT MEMÓRIA-ÓRAJEL	ALAPLAP FÜGGŐ	DDR3-1066	DDR3-1066/1333	DDR3-1066/1333	DDR3-1066/1333
TIPIKUS FOGYASZTÁS	65W	73W	73W	73-87W	95W

lépést a Hyper-Threadinggel felvértezett újonccal szemben, ráadásul a kritikus játéktesztek többségét, ha nem is utcahosszal, de elvesztette. A Phenom II X4 925-nek annyival volt nagyobb szerencséje, hogy a négy fizikai magja miatt a többszálú teszteket sorra nyertem és játékokban is az E8400-hoz hasonló sebességet nyújtott, így összességében jobbnak bizonyult az i3 530-nál. A probléma akkor jött, amikor elővettük a tuning eredményeit. A processzor (Core i5 661 eredetileg) minden további nélkül üzemelt 4,4 GHz-en 1,325V-os feszültség mellett. Az így kapott eredmények pedig magukért beszélnek. Ami a leginkább furcsa volt, az a Pentium G6950 lemaradása már alapórajelen is. Ennek fényében aligha fogjuk bárkinek is ajánlani a legolcsóbb Clarkdale processzor megvásárlását.

CORE I5 661

A Core i5 661-es processzor tesztjének végkimenetele már az első program lefuttatása előtt eldőlt. Tekintettel arra, hogy az új kétmagos i5-ök közül a leglassabb is alig olcsóbb a négymagos i5 750-nél, egyértelmű volt, hogy ahol a többszálúságot ki lehet használni, a Lynnfield letarol mindenkit. Egy szálon nagyon kevés alkalmazás operál már, így a Turbo Boost és az alapból magas órajel nem elég a sikerhez. Nem tudunk elképzelni olyan helyzetet, ahol az új kétmagos Core i5-ök megvásárlása ésszerű döntés lehet. Arról nem is beszélve, hogy tuningban alig jobbak, mint az i3-mak, így házon belül alulról és felülről is konkurenciát kaptak.

INTEGRÁLT VGA

Megnéztük, hogy mit sikerült összehoznia az Intelnek videokártya-fronton. Tekintettel arra, hogy a két végletet volt szerencsénk tesztelni (G6950 – 533 MHz ; i5 661 – 900 MHz), így a normál i3 és i5 modellekben található VGA-k sebessége valahol a kettő között helyezkedik el, közelebb a 661-es modellhez. Amit driver fronton a cég programozói alkottak, az egy kisebb fajta csodának tekinthető, hiszen eddig hihetetlenül pocsék meghajtó programokat írtak, amellyel a felhasználók épkézláb 3D-s teljesítményről nem is álmodhattak. Ezzel szemben a finomított GMA HD még az etalonnak számító Radeon HD4200-nak is odapörköl, a legalacsonyabb órajeles változat pedig könnyedén hozza az újjászületett GMA X4500HD sebességét. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezek a játékok abszolút fekszenek az Intel videokártyáinak, külföldi oldalakon nagy általánosságban azért még mindig a Radeon volt a befutó, de jó látni, hogy az eddig kétszereplős piac új kihívóval gazdagodott.

ÖSSZEGZÉS

A pár napos tesztidőszak alatt sok mindent láttunk és arra a következtetésre jutottunk, hogy az új processzorok közül a legkisebb Core i3-mon kívül a jelenlegi árcédulák mellett egyiket sincs igazán értelme beszerezni. A Pentium G6950 lehetne még ajánlható vétel, de túl sok minden hiányzik belőle a nála öt-hatezer forinttal drágább i3 530-hoz képest. Az i5 600-as széria egyértelműen halálra van ítélve, amíg tagjai annyiba kerülnek, mint egy i5 750. Bár a Phenom II X4 925 tartja a lépést a legolcsóbb i3-mal, ha tuningra kerül a sor, csak a többszálú alkalmazásokban marad némi előnye, játékok alatt simán elveszti a harcot. A döntés tehát egyszerű, ha hajlandók vagyunk egy kicsit foglalkozni a túlhajtással, akkor a Core i3 530 sokáig ki tud minket szolgálni alacsony fogyasztás mellett. Ami az integrált videokártyát illeti, kellemes meglepetésként üdvözöltük mind az új drivert, mind a ráncfelvarráson átesett Graphic Media Acceleratort. A teljes videogyorsítás miatt nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy notebookokban hogy teljesít majd, az biztos, hogy egy lépéssel közelebb vitte a felhasználókat a kisméretű gépek felé. A Core 2 Duo-k tehát innentől kezdve csak idő kérdése, hogy mikor kezdik meg a piacról való kivonulást, az Intel pár hónapig még biztos vesz fel rendelést rájuk. Új gép vásárlásánál viszont mi mindenképpen már az új i3 350-et választanánk, ha megfizethető, de nem belépő kétmagos processzorban gondolkodunk.«

INTEGRÁLT VGA TESZTEK	INTEL GMA X4500HD	INTEL GMA HD (500 MHZ)	INTEL GMA HD (900 MHZ)	AMD RADEON HD4200
LAPKAKÉSZLET	INTEL G45	INTEL H55	INTEL H55	AMD 785G
RESIDENT EVIL 5 - 1280X720 LOW	16,5	18,5	27,5	10,9
WORLD IN CONFLICT - 1280X720 LOW	31 (13)	32 (12)	47 (21)	39 (11)
FAR CRY 2 - 1280X720 LOW	14,4 (11,1)	16,4 (11,8)	25,7 (18,2)	23,8 (17,9)

A MICROSOFT A FEJEDBE LÁT

Így működik a Natal

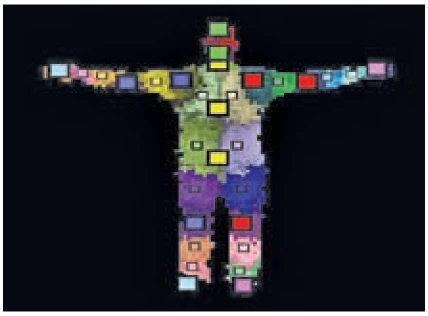
Év végén startol a Microsoft mozgás alapú irányító rendszere, a Project Natal. A jelenlegi megvalósításoktól merőben eltérő megoldás átformálhatja a játékipart, ha a piac vevő lesz rá. Lássuk, hogy működik az idei év egyik legjobban várt meglepetése!

írta» Horváth Patrik

A Nintendo és a Sony után a Microsoft is úgy döntött, hogy akar egy szeletet a mozgással vezérelt irányítások nagy tortájából. A Wii a kezdetektől fogva mozgásérzékelős kontrollert kapott, míg a Playstation 3 az Eye-jal egy webkamera alapú mozgáskövetéssel bővült. Az előbbi egyelőre nagy sikernek mondható, az utóbbi már közel sem annyira. A fő probléma a játékok támogatása volt, rendszerint csak arra lehetett használni az Eye-t, hogy profilképet készítsünk magunknak, illetve a specifikus, kifejezetten webkamerás használathoz tervezett bugyuta programokat futtathattuk. A Microsoft mindkettőtől független portékát tervez, lássuk hogyan.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

A rendszer két részből áll. Az egyik maga a hardver, amely egy 3D-s kamera (ránézésre nem sokban különbözik egy hagyományos webkamerától), a másik pedig a szoftver, amely vezérli és biztosítja a mesterséges intelligenciát. A kameráról még nem sokat tudunk, hiszen közel egy év még hátra van a megjelenésig, ami viszont biztosnak mondható, az az, hogy



relatív távolságméréssel dolgozik, amelyhez infra-közeli sugarakat használ fel. A távolságmérésre azért van szükség, mert a kamera önmagában csak képek rögzítésére szolgál, elemezni nem tudja a látottakat, ehhez mesterséges intelligenciára van szükség. Meg kell tehát tanítani neki azt, hogy néz ki egy ember, de azt is, hogy az emberi alakot mindenféle mozdulatsorok folytán felismerje.

A szoftver egy hatalmas adatbázissal dolgozik, amiben emberi mozdulatokat tárolnak. A harminc azonosított testrész mindegyike egy-egy pontot jelent és ezen pontok egymáshoz képesti elhelyezkedése alkot egy önálló mozdulatot. Amikor a kamera beazonosít egy emberi alakot, rögtön összeveti az így kapott ponthalmazt a már eltároltakkal, és ha talál egyezőt, akkor felépíti a hozzá tartozó 3D csontvázat, majd feltextúrázza és megjeleníti. Másodpercenként harmincszor vesz mintát a kamera és elég gyorsan dolgozik az algoritmus ahhoz, hogy a konzol ne veszítsen a sebességéből és legyen ideje felépíteni, döntést hozni és meg is jeleníteni a képet.

TANUL AZ AGY

Adódik a kérdés, hogy milyen adatbázissal és hogy dolgozik a rendszer. A fejlesztésben résztvevők egy része egy speciális gépet kapott, amivel rögzíteni tud mindennapos emberi mozgási helyzeteket. Az így keletkezett iszonyú nagy adathalmazt aztán beviszik a központi rendszerbe – amit stílszerűen csak Agynak hívnak –, ez feldolgozza az információkat és bővíti az adatbázist. A kamera a kép elemzésekor távolságméréssel meghatározza a test helyét, majd elkészíti a szükséges ponthalmazt. Ezután jöhet a testrészek beazonosítása, a rendszer megpróbálja megtippelni, melyik tesztrész hol van. Ezt az előzőleg bevitt adatok és a frissen felépített pontháló összehasonlításával végzi el. Előáll egy másik ponthalmaz, ami az összes lehetséges megfelelő vázat tartalmazza és a rendszer mesterséges intelligenciája alapján választja ki azt, ami szerinte a legközelebb áll a valósághoz. Ebből a vázból megépíti a 3D modellt, majd azt feltextúrázza.

A KÖVETKEZŐ ÁLLOMÁS

Az év végi bevezetés tehát nagyjából érthető, a szükséges mintákat elég sokáig tart elkészíteni, ráadásul a tesztelési időszak a minták számának növekedésével kitolódik. Augusztusban biztos, hogy a kölni játékkiállításon egy már közel végleges rendszert fog bemutatni az odalátogatóknak a Microsoft, és a dolog sikeréhez nem férhet kétség. Elvégre ki ne akarna a kezével megformált pisztollyal szörnyeket ölni?

A fejlesztés jelen szakaszában viszont számolni kell egy 0,1 másodperces késéssel, ami sok játékfejlesztőt aggaszt, hiszen ha a jövőben megjelenő játékokkal teljesen ki akarják aknázni az Xbox 360 feldolgozó egységét, akkor egyre kevesebb számítási kapacitás marad a Natal rendszerének, így a lag (késés) tovább nőhet. Reméljük, sok kérdésre választ kapunk még nyár előtt.«

»FELFOKOZOTT VÁRAKOZÁSOK«

Az Xboxra fejlesztő cégek csaknem négyötöde készül már a Natal startjára valamilyen játékkal. Páran közülük teljesen új szériában gondolkodnak, nem pedig már meglévő franchise-ok Natalos felújításán. Tekintettel arra, hogy a Sony teljesen eltérő mozgásérzékelős projektje is az év végén mutatkozik be (jelen állás szerint), nagy harc várható a vásárlók kegyeiért karácsony előtt. A Microsoft malmára hajthatja a vizet, hogy az ő megoldásukért sokkal többen lelkesednek, mint a Sony „fagyijáért”, de mindkét rendszernél a megvalósítás és a szoftveres felhozatal minősége fogja eldönteni, hogy siker vagy bukás lesz, az ötlet ezúttal másodlagos.

NAGYOBB KÉP, NAGYOBB ÉLVEZET!

Aki már játszott monitor helyett TV-n, az bizonyosan egyetért a fenti címmel. A megfelelő típust viszont nem könnyű kiválasztani. Sokszor körbejártuk már az LCD vs. plazma kérdést, de nem az egyetlen szempont, amire figyelni kell, ráadásul az idei év slágere, a 3D bekavarhat picit.

írta» Spiderman

TV vásárlási tanácsok

A monitorok kicsik, és a képméretükhöz képest drágák is, ezért sokan döntenek úgy, hogy inkább tévén játszanak, hiszen így ugyanazért az árért jóval nagyobb kijelzőt kaphatnak. Ez főleg abban az esetben jó választás, ha nem PC-n, hanem játékkonzolon játszunk, ami sokak szerint jobban illik a nappali hangulatához, mint a PC. Nem mellesleg sokan nem is a nappaliban tartják a gépet, ami megnehezíti a számítógép és a tévé összekötésének lehetőségét. Ettől persze megoldható, csak kicsit körülményesebb, s ilyenkor kénytelenek vagyunk rádiós egeret/billentyűzetet használni, amit a hardcore PC játékosok nem igazán komálnak.

LCD VAGY PLAZMA?

Az első kérdés, amit fel kell tennünk magunknak az az, hogy általában mennyit játszunk és mennyit nézünk filmet. Ez határozza meg ugyanis a leginkább azt, hogy a plazmatévék vagy az LCD-tévék között érdemes szétnézni. A plazmatévék egyik legnagyobb hátránya ugyanis, hogy a statikus képrészletek hajlamosak beégni, s ez a legújabb típusoknál is gyorsan gondot okozhat, ha a tévét szinte csak játékra használjuk. Akkor viszont, ha a játékok és a filmek aránya legfeljebb 1/3:2/3, már meggondolandó a plazma, kontrasztban, válaszidőben és képminőségben ugyanis veri az LCD-ket.
Mikor érdemes LCD-t venni? Akkor, ha a filmek és játékok aránya közel azonos, vagy többet játszunk, illetve akkor, ha ezeket jellemzően nappal tesszük, mert nappali fényviszonyok között az LCD-tévék képe teltebbnek, élénkebbnek tűnik.
Tavaly itt be is fejeztük volna az LCD vs. plazma kérdést, azonban a CES-en minden nagyobb tévégyártó bejelentette 3D-s megjelenítőit, ami egy új aspektust is ad a fenti vitának. Különösen a Sony és a Panasonic veszi komolyan azt, hogy idén piacra dobja 3D-s szettjeit (az újdonságok akár már tavasszal, de legkésőbb nyáron megérkezhetnek). A készülő rendszerek aktív shutteres elven működnek, azaz a tévék megkettőzött képfrissítéssel működnek és felváltva hol az egyik hol a másik szemnek szánt képet jelenítik meg, míg a felhasználókon a szemüveg az ellentétes oldalt mindig „kitakarja". A gyors képváltás logikus módon a plazmáknak kedvez, hiszen nincs utánhúzás, és a beégés veszélyét is jóval csekélyebb. Azt ugyanakkor gyakorlati tapasztalat hiányában nem tudjuk egyelőre megmondani, hogy mekkora az esélye annak, hogy a 3D-s megjelenítést használó játékok is „nyomot" hagyjanak a plazmatévéken. A 3D-vel kapcsolatosan egyébként is a kivárást ajánljuk; egyrészt mint minden új technológia, először ez is feltehetően prémium áras lesz, másrészt számíthatunk gyermekbetegségekre is, amelyeket csak egy következő, feltehetően 2011-ben megjelenő szériákban javítanak ki. (A játékosoknak legalább a tartalom nem kérdéses, szerencsére szinte minden ma megjelenő címet úgy készítenek el, hogy optimalizálják térbeli megjelenítésre is.)

KÉPMÉRET ÉS FELBONTÁS

Az optimális tévé képátlója elsősorban attól függ, hogy mennyi pénzt szánunk a vásárlásra, de azt is meg kell néznünk, hogy milyen messziről nézzük majd a képet. Teljesen felesleges például Full HD felbontású tévé venni, ha azt 5 méterről nézzük. Bár egy kicsit magunknak is ellent mondunk most, mégis azt tanácsoljuk, hogy ma már mindenképpen Full HD tévét vegyünk – és inkább a szoba átrendezését oldjuk meg úgy, hogy az optimális nézési távolságot be tudjuk tartani. Ez egy Full HD felbontású tévénél nagyjából a képmagasság háromszorosa, vagy a képátló másfél-kétszerese. Ez a Magyarországon továbbra is a legnépszerűbbnek számító 32 colos kategóriában 130-150 cm-t jelent.
Amire még érdemes odafigyelni: aki PC-ről játszik, annak meglehetősen erős videokártyára lesz szüksége, ha a játékokat a megjelenítő natív felbontásában szeretné futtatni, főleg akkor, ha nem csak a minimális minőségi beállításokat választjuk ki.

ALAPVETŐ PARAMÉTEREK

Aki plazma mellett voksol, figyeljen arra, hogy minél frissebb generációs panellel szerelt tévét válasszon. A fejlesztésekben a Panasonic jár az élen, egyrészt azért, mert a cég birtokában vannak a nemrégiben a tévépiacról kivonult Pioneer szabadalmai, másrészt pedig azért, mert aktívan fejleszt, míg a konkurens Samsung és LG inkább az LCD-tévékre helyezi a hangsúlyt. Az újabb és újabb panelek (amelyeket a Panasonic NeoPDP néven emleget) sokkal jobb hatásfokkal működnek, így kedvező a fogyasztásuk.
Valószínűleg a játékosok között többen vannak az LCD-pártiak, nekik jó hír, hogy a paneltípusra igazából nem kell figyelni, mert minden (neves) gyártó IPS vagy VA alapú panelt használ, ami a színeknek és a betekintési szögnek is jót tesz. Rossz hír viszont, hogy a gyártók lassan már sem a válaszidőt, sem a statikus kontrasztarányt nem tün-

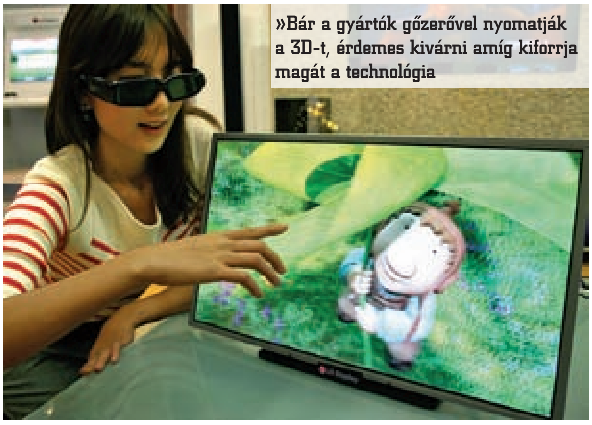
tetik fel a specifikációban, így ezekre nem igazán támaszkodhatunk a vásárlásnál. Szerencsére nem ezek a paraméterek azok, amelyek a legjobban befolyásolják azt, hogy egy adott modell mennyire jó játékra, másrészt az is igaz, hogy a gyártók az utóbbi egy évben nagyon közel kerültek egymáshoz, a különbségek így gyakorlatilag kezdenek teljesen eltűnni. A dinamikus kontrasztarányt egy éve még legalább gyártón belül össze lehetett hasonlítani, ma már ez sem feltétlenül igaz, így erre a jellemzőre sem érdemes figyelni.

HASZNOS ÉS KEVÉSBÉ HASZNOS SZOLGÁLTATÁSOK

A tévék esetében az elektronika sokkal összetettebb feladatot végez, mint egy monitor esetében. Zajt szűr, deinterlace-el, köztes képkockákat számol, élesít, kiemeli a színeket, stb. Ez tévéadásnál, DVD-lemezeknél és Blu-ray filmeknél rendben is van, sok esetben (de nem mindig) valóban javítja a képminőséget, azonban PC-ről és játékkonzolról érkező kép esetén nincs mit javítani, és a konverzió felesleges időveszteséget okoz. Tény, hogy minden tévé késleltetve jeleníti meg a képet, a kérdés csak az, hogy mennyivel. Általánosságban sajnos nem tudunk nyilatkozni, ezért vásárlás előtt tanácsos fórumokon szétnézni, és megnézni, hogy a usereknek mi a tapasztalat egy-egy adott típussal. Amit viszont mi is megtehetünk, az az, hogy megnézzük, hogy a menüben a következő opciók kikapcsolhatók-e: 100 Hz, 24p, zajszűrés, MPEG-zajszűrés, fésűs szűrés, éljavítás, dinamikus szín, dinamikus kontraszt. Emellett ellenőrizzük azt is, hogy a kiválasztható színprofilok között van-e játék mód. Ha igen, akkor ezt kiválasztva az elektronika automatikusan minden lehetséges opciót kikapcsol, csökkentve ezzel az input lag mértékét. Jó esetben a tévé 30-40 ms-os késleltetéssel dolgozik, ami 1-2 képkocka kiesését jelenti csupán, ami még bőven elviselhető.

A dinamikus kontraszt a játékosoknak teljesen felesleges, a fényerő változtatása egy játék esetén nem kívánatos dolog, ezt az opciót feltétlenül kapcsoljuk ki – így már érthető, hogy miért mondtuk néhány sorral feljebb, hogy a választásnál ez az adat ne befolyásoljon minket.

A tavalyi év részben a LED-es háttérvilágítású LCD-tévékről szólt. Ezek előnye az alacsony fogyasztás és a vékony méret, valamint esetenként a local dimming – utóbbi a dinamikus kontrasztot fejlettebben, de nem tökéletesen valósítja meg, így kapcsoljuk ki, praktikusan tehát nem is érdemes olyan tévét venni, ami tudja ezt a szolgáltatást. Összességében a LED-es megvilágítás egyetlen esetben befolyásolja a játékra való alkalmasságot, azoknál a tévéknél, amelyek a 200 Hz-es képfrissítést 100 Hz + scanning backlight eljárással valósítják meg, az utánhúzás kevésbé érződik. (Viszont ilyen tévéből nagyon kevés van).


»Bár a gyártók gőzerővel nyomatják a 3D-t, érdemes kivárni amíg kiforrja magát a technológia

TOVÁBBI HASZNOS OPCIÓK

Mindenképpen tudnia kell a tévéknek az 1:1-es leképezést! Ha Full HD felbontású tévét veszünk, akkor ez nem lehet gond, minden ma kapható tévé képes képpontról képpontra megjeleníteni a digitális jelet (a képarányt lehet, hogy módosítani kell ehhez). Ha valamiért HD-Ready tévé mellett döntünk, akkor már nehezebb dolgunk lesz, ezeknél sajnos semmilyen specifikációból nem derül ki, hogy megvan-e az 1:1-es megjelenítés lehetősége – ezt csak próba során tudjuk eldönteni. (Figyelem, attól, hogy a VGA bemeneten egy tévé helyesen jeleníti meg az 1360×768 pixeles felbontást, nem biztos, hogy HDMI-ről is így fogja!)

Hasznos továbbá, ha a tévé képes a fényerőt a környezeti fényviszonyokhoz igazítani. Így ugyanazokat a beállításokat használhatjuk nappal és este is. A beállításokkal kapcsolatosan – bár elvileg minden tévé tudja – érdemes rákérdezni arra, hogy a készülék a paramétereket bemenetre vonatkozóan menti-e vagy globálisan.

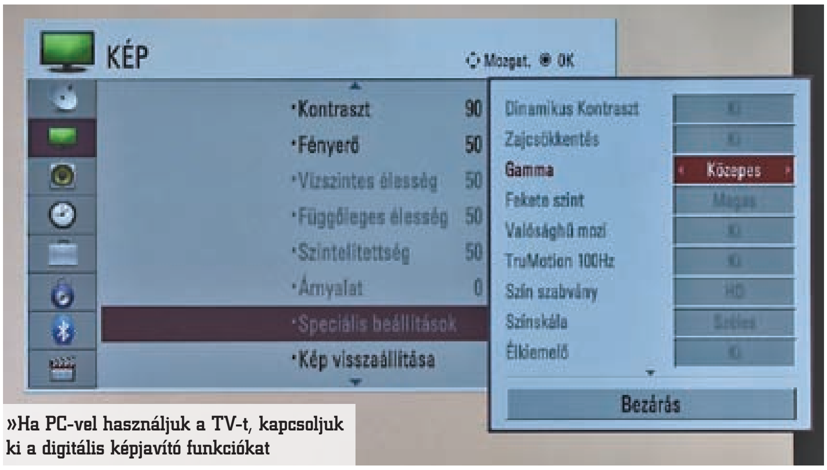
CSATLAKOZÓK ÉS TUNEREK

Ami a csatlakozókat illeti, egy valamire való PC-t vagy játékkonzolt digitálisan szeretnénk összekötni a tévével, így azt feltételezve, hogy van vagy lesz egy digitális tévéhez kapcsolódó set-top-boxunk és egy Blu-ray vagy DVD-lejátszónk, legalább 3 HDMI csatolóra lesz szükségünk – még jobb persze, ha négy is van, mert később egy HDMI elosztó vásárlása meglehetősen drága mulatság lesz. Szerencsére a 3 HDMI ma már nem nagy elvárás, komponens (YPbPr) bemenete pedig szinte minden tévén van, ide a set-top-boxot vagy a DVD-lejátszót száműzhetjük, ha mégis kifogynánk a HDMI bemenetekből. További jó pont, ha a HDMI bemenetek közül az egyik oldalt van; ha a játékkonzol nincs fixre bekötve, akkor sokkal kényelmesebb így a kábelek csatlakoztatása.

A tévékbe – főleg ha nem az alsó kategóriából választunk – jellemzően hibrid tuner kerül, ami az analóg mellett a magyarországi DVB-T adások vételére is alkalmas (azért erre a biztonság kedvéért kérdezzünk rá, elszórva akadhat még egy-egy MPEG-2-es tunerrel szerelt modell is). Egyes tévék digitális kábeltunert is tartalmaznak, amely esetenként a hazai szolgáltatók műsorainak vételére is alkalmas, de ezt a gyártók hivatalosan nem szokták támogatni, így erre a tényre sincs mindig utalás.

ÖSSZEGZÉS

Habár a 3D kétségtelenül az idei év ünnepelt szolgáltatása lesz, egyelőre szerintünk érdemes kivárásra játszani; ha ez a jellemző fontos szempont, akkor a vásárlást érdemes lehet akár egy teljes évvel is elhalasztani. Akik mindenképpen mostanában szeretnének tévét venni, és sokat játszanak, azok számára az LCD-ket javasoljuk – általános tanácsunk pedig az, hogy az ismert márkák Full HD-s készülékei közül válogassunk. Az extra szolgáltatások miatt pedig csak akkor vegyünk meg egy készüléket, ha arra a szolgáltatásra a tévé/DVD-lemez/BD-film nézéskor szükségünk lesz.«



»Ha PC-vel használjuk a TV-t, kapcsoljuk ki a digitális képjavító funkciókat

MÉG NAGYOBB BIZTONSÁG WINDOWS 7 ALATT

A Microsoft a Windows 7-nél megint húzott a biztonsági csavarokon, és kiegészítette a rendszert néhány új szolgáltatással is. A Chip tesztlabor segítségével most megmutatjuk nektek a változásokat az előző verziókhoz képest, és hogy mit kell még tennünk, ha azt szeretnénk, hogy a számítógépünk védelme a lehető legjobb legyen.

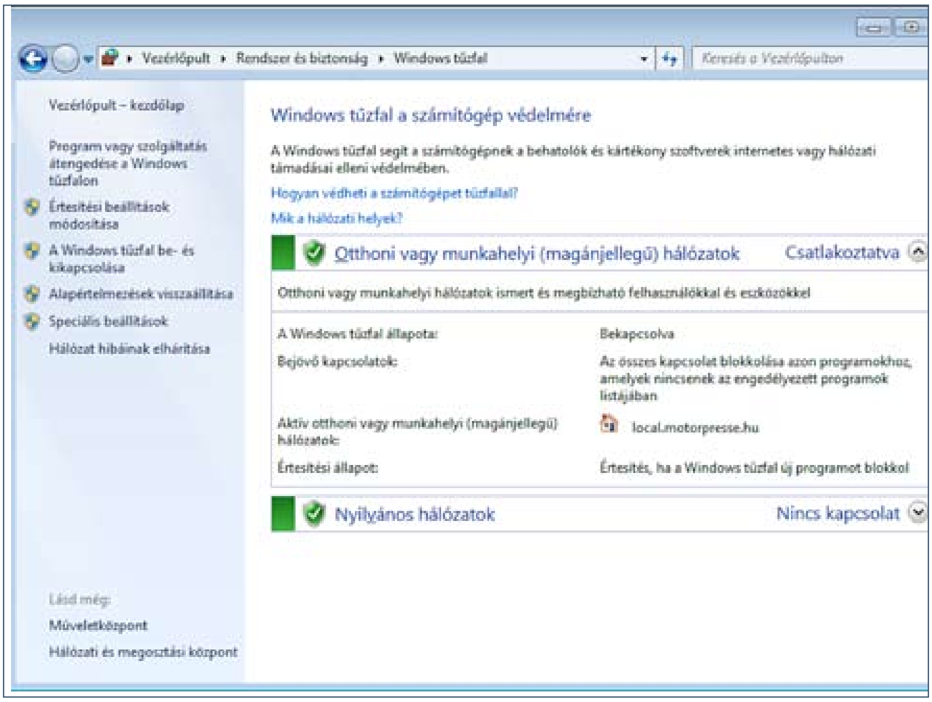
Manapság tűzfal, kémprogram-elhárító vagy vírusvédő program nélkül internetezni meglehetősen veszélyes: sokkal gyorsabban szedünk össze károkozókat a netről, mint gondolnánk. A Microsoft legújabb operációs rendszerébe is integrált néhány biztonsági elemet, amelyekkel legalább egy bizonyos fokú védelemről gondoskodik.

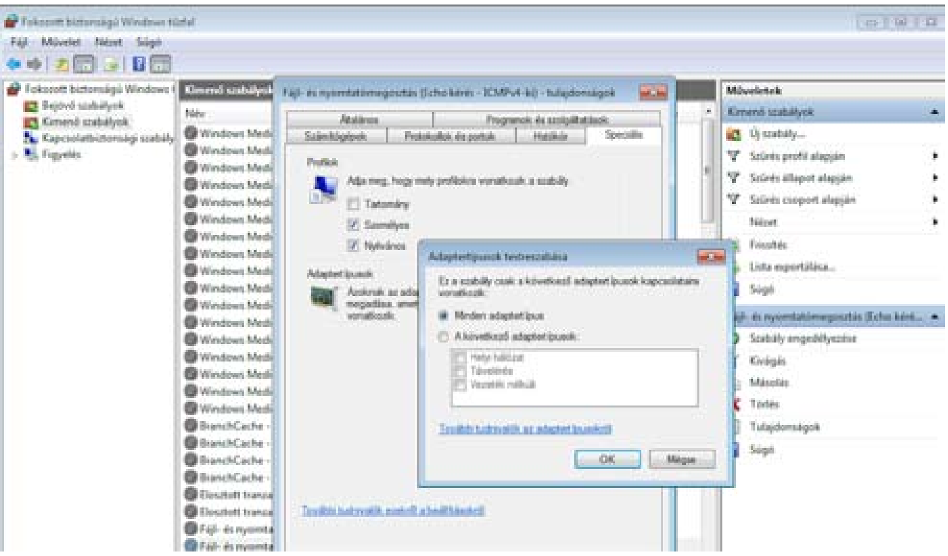
MUNKÁBAN A WINDOWS TŰZFAL

Az operációs rendszerbe integrált Windows tűzfalat már a Windows XP-nél bevezették, sőt a 2. szervizcsomag automatikusan be is kapcsolta, ám ez a régi verzió még csak a bejövő adatforgalmat vizsgálta. Vista alatt ez megváltozott: immár a kimenő adatforgalom is ellenőrzés alá került. A Windows 7-hez újból alakították a tűzfalon, és minden hálózati környezethez külön konfigurálhatóvá tették, ami különösen a notebook-tulajdonosokat fogja megörvendeztetni.

A Windows tűzfal állapotát a Start/Vezérlőpult/Rendszer és biztonság/Windows tűzfal indításával tudjuk ellenőrizni. Ez a védelmi vonal általában automatikusan bekapcsol mindjárt a Windows 7 telepítése után. Állapota a Windows tűzfal a számítógép védelmére ablakban, a mindenkori hálózattípusoktól balra, a zöld oszlopokról ismerhető fel. Ha a tűzfal beállításai nem felelnek meg a Microsoft ajánlásainak, piros színű oszlopok jelennek meg.

Ha a bal oldali feladatlistán a Windows tűzfal be- és kikapcsolása hivatkozásra kattintunk, a következő ablakban nemcsak a tűzfalat tudjuk minden hálózattípushoz – tehát az otthoni, munkahelyi, vagy a nyilvános hálózathoz is egymástól elkülönítve be-, illetve kikapcsolni,





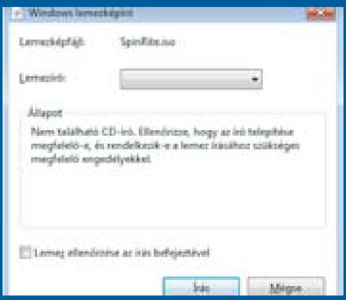
hanem még Az összes bejövő kapcsolat tiltása, az engedélyezett programok listáján lévőket is beleértve és az Értesítés, ha a Windows tűzfal új programot blokkol beállítási lehetőségek is rendelkezésre állnak. Az elsővel azt érjük el, hogy a számítógépünkhöz való minden kapcsolódási kísérlet blokkolva lesz, míg a második lehetőséget választva a Windows 7 figyelmeztet a blokkolt programokra. Ha az illető alkalmazást megbízhatónak tartjuk, manuálisan engedélyezhetjük a PC, illetve az internet elérését.

ENGEDÉLY KIADÁSA VAGY MEGVONÁSA

Ahogyan már Windows Vista alatt is, azoknak a programoknak a listáját, amelyeknek a kommunikációját át akarjuk engedni a Windows tűzfalon, magunk állíthatjuk be. Kattintsunk a

» ISO-FÁJLOK ÍRÁSA «

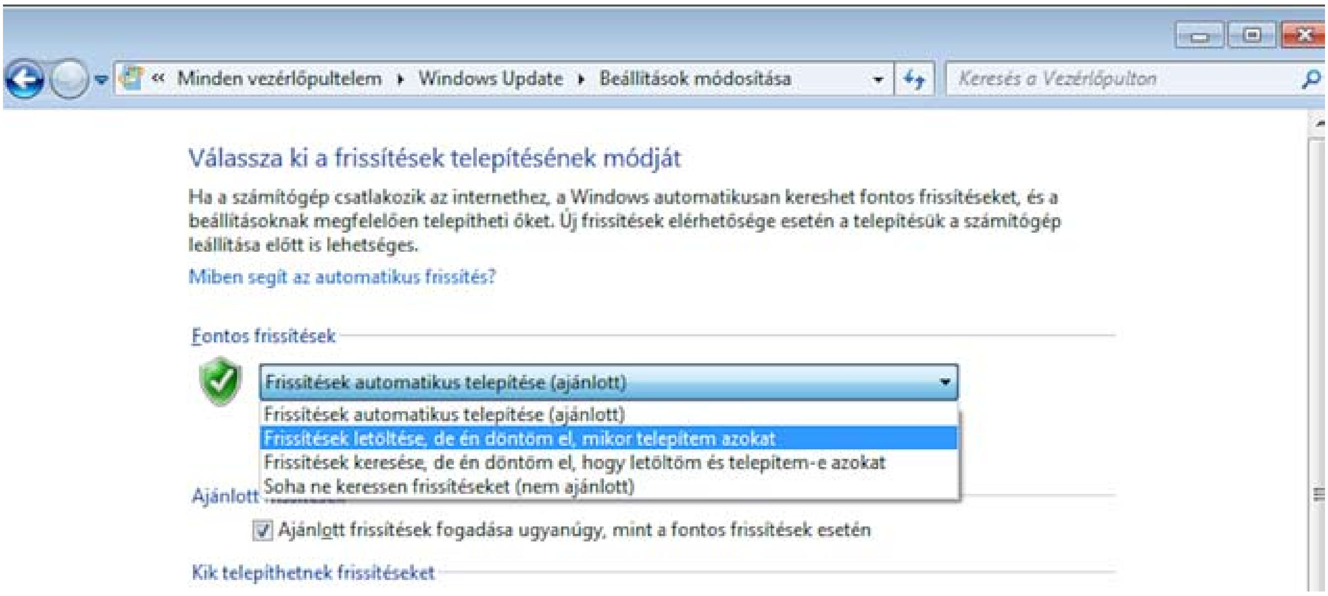
Ha ISO-fájlt akarunk DVD-re írni, már nincs szükségünk saját íróprogramra, mint Vista alatt. A Windows 7 elegendő a feladathoz: kattintsunk duplán az Intézőben a kívánt ISO-fájlra, válasszuk ki az írót, ha szükséges, és indítsuk el az írást.



»Egy ISO-fájl írásához Windows 7 alatt nincs szükség külön íróprogramra

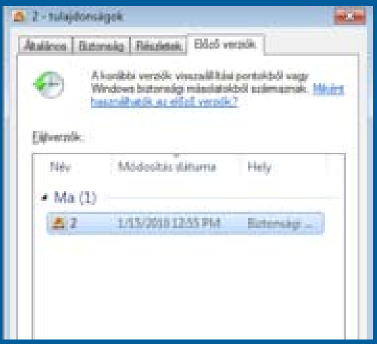
» BITLOCKER TO GO «

Aki a Windows 7 Ultimate vagy a Business verziót használja, annak rendelkezésére áll a BitLocker meghajtó-titkosítás. Ez még egy kisebb testvérrel is kiegészül: ez a BitLocker to Go. Ezzel a praktikus kis programmal USB kulcsokat titkosíthatunk és láthatunk el jelszóval.



» ELŐZŐ VERZIÓK «

Windows 7 alatt lehetőség van egy fájl vagy mappa korábbi verzióinak – az úgynevezett árnyékmásolatoknak – a visszaállítására. Az előfeltétel, hogy a Rendszervédelem be legyen kapcsolva. Ezt ellenőrizendő egy jobb egérkattintással a Sajátgépre a Start menüben válasszuk a Tulajdonságokat. A Rendszervédelem fül alatt kattintsunk a Beállításokra. A következő ablakban a Rendszerbeállítások és fájlok korábbi verzióinak visszaállítása lehetőségnek kell bekapcsolva lennie. Ha így van, a Windows 7 visszaállítási pont vagy biztonsági mentés készítésekor automatikusan azoknak a fájloknak a verzióit is menti, amelyek az utolsó visszaállítási pont óta megváltoztak. Ugyanebben az ablakban egyébként a rendszervédelemhez használt maximális lemezterületet is beállíthatjuk. Egy fájl árnyékmásolatának visszaállításához kattintsunk az Intézőben jobb egérgombbal a fájlra, és válasszuk a Tulajdonságok parancsot. Az Előző verziók fülön most megkapjuk a fájl minden árnyékmásolatának felsorolását. Jelöljük ki a kívánt verziót, és kattintsunk a Visszaállításra.



feladatlistán a Program vagy szolgáltatás átengedése a Windows tűzfalon hivatkozásra. Az engedélyezett programok listájának módosításához vagy további programok felvételéhez először kattintsunk a Beállítások módosítása elemre, a kívánt módosításokat csak ez után tudjuk elvégezni, méghozzá minden hálózati környezetre külön. Figyelem: ha egy programot a nyilvános hálózatoknak engedélyezünk, gondoljunk arra, hogy ezek a beállítások innentől kezdve minden nyilvános hálózatra érvényesek, amelyhez csatlakozunk!

WINDOWS TŰZFAL KITERJESZTETT BIZTONSÁGGAL

Kifejezetten részletes beállítási lehetőségeket kínál a Fokozott biztonságú Windows tűzfal párbeszédablak. Aki dolgozott már Vistával, ismeri a kibővített tűzfalat: itt nemcsak a bejövő, hanem a kimenő kommunikációhoz is rögzíthetünk szabályokat. Ezt a beállítóablakot a bal oldalon a Speciális beállítások feladatra kattintva nyitjuk meg a Windows tűzfal a számítógép védelmére ablakból. Néhány szabály a kimenő és bejövő forgalomra már előre rögzítve van, ha ezekről áttekintést szeretnénk kapni, kattintsunk a bal oldali ablaktáblán a Bejövő szabályok vagy a Kimenő szabályok elemre. A középső ablakterületen az érvényes és az inaktív szabályok is megjelennek a listán. Egy szabályra duplán kattintva megjelennek a tulajdonságai. Itt elsősorban a Speciális fül érdekes, ahol megadhatjuk a profilt, amelyre az illető szabálynak érvényesülnie kell. Egy kattintás a Testreszabás gombra, és azt is rögzíthetjük, hogy milyen csatolófelület-típusra (LAN, távoli hozzáférés vagy vezeték nélküli hálózat) kell a szabályt alkalmazni.

SAJÁT SZABÁLYOK LÉTREHOZÁSA

Ha egy bizonyos programhoz vagy porthoz saját biztonsági szabályt szeretnénk definiálni, tegyük a következőket: a Fokozott biztonságú Windows tűzfal párbeszédablakban először rögzítsük a bal oldali ablakfélen, hogy milyen típusú szabályról van szó, tehát bejövő vagy kimenő szabályról. Ezután a jobb oldali ablaktáblán kattintsunk az Új szabály elemre. Most már csak a varázsló utasításait kell követnünk. Ha egyszer mégis vissza szeretnénk térni a Windows 7 által ajánlott beállításokhoz és törölni a saját módosításainkat, kattintsunk a Windows tűzfal a számítógép védelmére ablakban jobbra az Alapértelmezések visszaállítása lehetőségre.

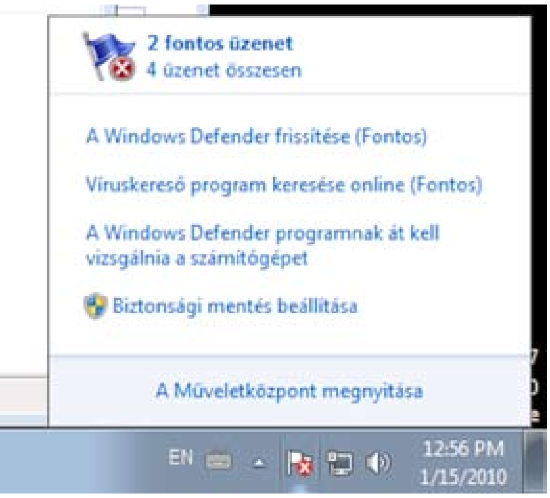
MŰVELETKÖZPONT - MINDEN EGY HELYEN

Ha Windows XP (Service Pack 2) és Vista alatt áttekintést akartunk kapni minden, biztonsági szempontból fontos funkcióról, mint a tűzfal vagy akár a Windows-frissítések, a Biztonsági központon át vezetett az út. Ez a központ Windows 7 alatt már nem létezik, minderre most az úgynevezett Műveletközpont szolgál. Indítása a Vezérlőpulton a Rendszer és biztonság területen A számítógép állapotának ellenőrzése elemre kattintva történik. Még gyorsabban megy, ha a tálca értesítési területén a Műveletközpont kis fehér zászlójára kattintunk. Ha a Műveletközpont problémát állapít meg, a zászló fehér keresztes piros körrel egészül ki. Egy kattintás a zászlóra, és megtudjuk, mit kifogásol az alkalmazás. A problémát kiküszöbölhetjük egy kattintással az üzenetre, vagy megnyithatjuk a Műveletközpontot, amely a Biztonság és a Karbantartás területekre van felosztva. Ha például a tűzfal, a kémszoftverek ellen védő program vagy a Windows Update beállításai nem felelnek meg a Windows 7 előzetes biztonsági beállításainak, akkor a Biztonság területen kapunk figyelmeztető üzenetet. Ezzel szemben a Karbantartás területen a Windows biztonsági mentésről vagy a Windows problémamegoldásáról kapunk információt. A fontos

problémákat, amelyek ellen a lehető leggyorsabban tennünk kell, piros oszloppal jelöli. A Windows 7-tel ugyan már tűzfalat és kémprogramok elleni védelmet (antispyware) is kapunk, a vírusvizsgáló program azonban ugyanúgy hiányzik belőle, mint az előző verziókból. Ezt utólag feltétlenül telepítenünk kell. Amíg ez nem történt meg, addig a Műveletközpont világító piros csíkkal és a „Víruskeresés (fontos)" üzenettel hívja fel rá a figyelmet.

VÍRUSKERESŐ TELEPÍTÉSE

Ha a Program keresése online gombra kattintunk, automatikusan elindul az Internet Explorer a biztonsági szoftverek forgalmazóit felkínáló oldallal, ahol megtaláljuk azokat a cégeket, amelyek már kínálnak Windows 7-tel kompatibilis vírusvédelmi eszközt. Egy kattintással valamelyik gyártó nevére közvetlenül a weboldalára jutunk, és megvásárolhatjuk a kívánt terméket. Alternatív megoldásként természetesen magunk is keresgélhetünk a neten, ezenkívül DVD mellékletünkön rendelkezésre bocsátjuk az ESET Smart Security programcsomagot is.



WINDOWS DEFENDER

A vírusok elleni védelemről Windows 7-nél magunknak kell gondoskodnunk, kémprogram-elhárító szoftvert azonban már kapunk az operációs rendszerrel: a régi ismerős Windows Defendert. A program a háttérben dolgozik, és rendszeresen átvizsgálja a számítógépet kémprogramok és nemkívánatos programok után kutatva. A Windows 7 telepítése után a Műveletközpont a számítógép egyszeri teljes átvizsgálását javasolja a Windows Defenderrel. A figyelmeztetést a tálca jobb szélén találjuk.

Ha a vizsgálatot közvetlenül a figyelmeztető üzenet ablakából indítjuk, a Defender gyorsellenőrzést végez. Megvizsgálja a számítógépnek azokat a területeit, amelyeken a legvalószínűbb a fertőzés előfordulása. Az ellenőrzés igazán gyorsan történik, és naponta legalább egyszer célszerű elvégeztetni. A program alapbeállításaiban ez benne is van: a Windows Defender naponta egyszer automatikus vizsgálatot végez, méghozzá éjjel két órakor. Ha meg akarjuk változtatni az előzetes beállításokat, először indítsuk el a programot. Ez a leggyorsabban a Start menüből megy: csak írjuk be a gyorskeresés mezőbe a Windows Defender nevet, és indítsuk el a programot az eredménylistáról.

A programablakban kattintsunk az Eszközök/Beállításokra, és szabjuk testre az automatikus ellenőrzést. A beállításokkal ezenkívül kizárhatunk fájltípusokat és fájlokat az ellenőrzésből. A leghathatósabb védelmet úgy érjük el, ha bekapcsolva hagyjuk a Valós idejű védelem beállítást. Ez alapértelmezésben aktív, és gondoskodik róla, hogy a Windows Defender minden letöltött fájlt és fájlmellékletet megvizsgáljon, valamint ellenőrizzen a számítógépen elindított minden programot. Ha az a gyanúnk, hogy a gépünk megfertőződött, indítsunk el egy részletesebb vizsgálatot. Ehhez kattintsunk a Vizsgálat melletti nyílra, ahol a Gyors vizsgálat mellett a Teljes vizsgálat lehetőség is rendelkezésre áll, amely minden fájl és program ellenőrzését jelenti. Ha csak bizonyos gyanús területeket szeretnénk ellenőriztetni, válasszuk az Egyéni vizsgálatot.

Új a Windows Defenderben a Microsoft kártevő-elhárító központ, avagy Microsoft Malware Protection Center (röviden MMPC). Egy kattintás a megfelelő hivatkozásra az Eszközök menüben a weboldalra vezet. Az MMPC-ben a Microsoft a legújabb információkat adja közre a kártevő programokról, és számos tippet kapunk arra vonatkozóan is, hogy miként védekezhetünk a leghatásosabban, és mit tegyünk fertőzés esetén.

Hogy a PC-nk a legfrissebb kártevők ellen is védett legyen, a Windows Defendert rendszeresen el kell látni a legújabb definíciókkal. A Microsoft a Windows Update-tel ingyenesen rendelkezésre bocsátja a legújabb lenyomatokat. Ha beállítottuk az automatikus frissítést, akkor ezzel nincs több dolgunk. Ha viszont a Windows Update úgy van beállítva, hogy magunk töltjük le a frissítéseket, akkor a kártevő-definíciókról is gondoskodnunk kell. Ha bekapcsoltuk az Automatikus ellenőrzést (ld. fent), akkor a Beállításoknál feltétlenül jelöljük meg, hogy az ellenőrzés előtt a program keresse meg a legújabb definíciókat.

Egyébként a Windows Defender már nem tartalmazza a praktikus szoftver-explorert, amellyel Vista alatt többek között áttekintést lehetett kapni az automatikusan induló programokról. Aki ezeket ki szeretné takarítani, annak ismét a klasszikus úton, a rendszerkonfigurációból kell kiindulnia, a parancssorból indítható msconfig segítségével.

WINDOWS UPDATE – MINDIG NAPRAKÉSZEN

A Windows Update címszóról már esett szó: a Microsoft rendszeres időközönként mind magához az operációs rendszerhez, mind más Microsoft programokhoz, mint például a Microsoft Office,

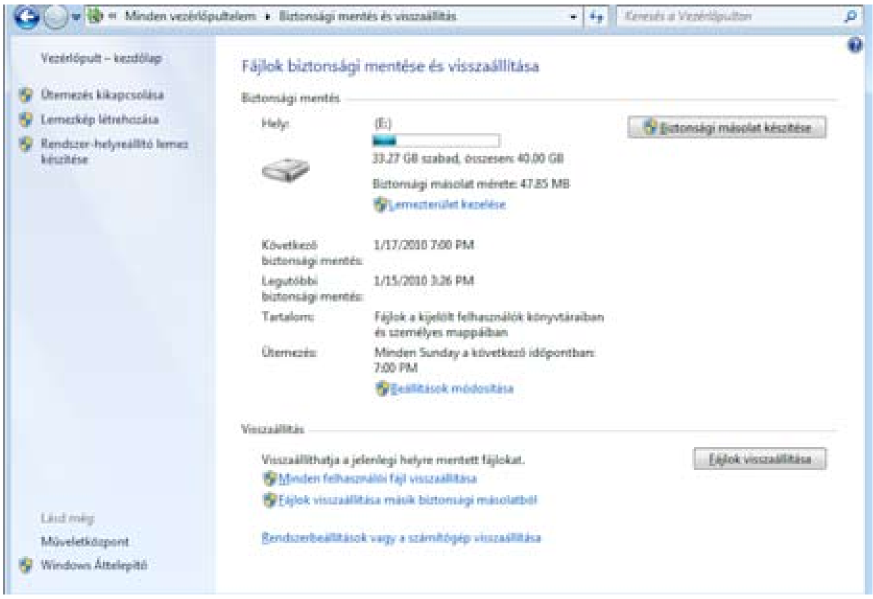
frissítéseket bocsát rendelkezésre. Ezek között megkülönböztetünk „fontos", „ajánlott" és „választható" frissítéseket. Egyesek biztonsági réseket zárnak le, míg mások szoftverhibákat javítanak ki.

Alapértelmezésben ezeket a frissítéseket a Windows automatikusan letölti és telepíti. Ez azonban nem mindenkinek felel meg – aki szívesen tartja rajta a szemét a számítógépére letöltődő dolgokon, az ennek megfelelően változtathat a beállításokon. Ehhez a Start menü gyorskereséséből indítsuk el a Windows Update-et. Ha a Műveletközpont már meg van nyitva, a bal oldali ablaktáblán egészen lent itt is rákattinthatunk a Windows Update-re.

A következő ablakban rögtön látjuk, hogy jelenleg vannak-e rendelkezésre álló frissítések. Kattintsunk balra a Beállítások módosítása feladatra. A Fontos frissítések mezőben rögzítsük, hogyan történjen a frissítések letöltése és telepítése. Jó kompromisszum A frissítések legyenek letöltve, de én döntöm el, mikor telepítem azokat beállítás. Ha ezt a beállítást OK-val jóváhagyjuk, a Műveletközpontban megjelenik a megfelelő figyelmeztetés. Hogy milyen üzeneteket kapunk, azoktól a beállításoktól függ, amelyeket a Műveletközpont beállításainak módosítása alatt választottunk. Az Üzenetek be- és kikapcsolása alatt adjuk meg, hogy milyen üzeneteket akarunk kapni, és milyeneket nem. Amelyik ellenőrzőnégyzetet kikapcsoljuk, azt az elemet a Windows 7 többé nem fogja ellenőrizni, és így az állapota sem fog a Műveletközpontban megjelenni. Alatta a Problémajelentés-beállításokra kattintva rögzítsük azt is, mit tegyen a Windows 7 probléma esetén. Az alapértelmezett beállítás itt a megoldások automatikus keresése. Az Archivált üzenetek megtekintésére kattintva a Műveletközpont bal oldali listáján egy pillantást vethetünk a régebbi problémákkal kapcsolatos üzenetekre.

BIZTONSÁGI MENTÉSEK

Tűzfal, kémprogram-elhárító és vírusellenőrző, valamint a Windows-frissítések még mindig nem elegendők egy számítógép teljes védettségének biztosításához. Az adatvesztés elleni védelemről sem szabad megfeledkeznünk. A Windows 7-tel két programot is kapunk, amelyek adataink biztonságát szolgálják, ezek a Biztonsági mentés és visszaállítás és a Rendszer-visszaállítás. Az első egy backup-program, a másodikkal a számítógép egy korábbi állapota állítható vissza. Mindkét program része volt már a Windows Vistának is, az elődnél azonban csak a Business, Enterprise és Ultimate verzióknál volt lehetséges image alapú biztonsági mentést végrehajtani. Aki Vista Home Premiumot



használt, annak meg kellett elégednie a fájlok és mappák mentésével. Ez Windows 7 alatt most másképpen van: itt már a Home Premium verziótól rendszerképet lehet készíteni.

Ha még nem készítettünk biztonsági mentést, figyelmeztető üzenetet kapunk a Műveletközponttól – kivéve, ha az előzőekben leírtak szerint kikapcsoltuk az ilyen értesítő küldését. Ha kapunk üzenetet, elég egy kattintás a megfelelő hivatkozásra az ablakban a Tálcára, és közvetlenül elindíthatjuk a mentést. A másik lehetőség, hogy a Műveletközpontban magunk kattintunk a Biztonsági mentés és visszaállításra, vagy a Start menü gyorskereső mezőjéből indítjuk el az alkalmazást. Utána kattintsunk a Biztonsági másolat készítése gombra. A következő ablakban válasszuk ki a könyvtárat – legjobb, ha egy külső merevlemezt –, amire majd a biztonsági másolat készül, végül rögzítsük, hogy milyen adatokat mentsen a rendszer. Mielőtt kiadjuk a Beállítások mentése és a biztonsági mentés futtatása parancsot, változtassuk meg az ütemezést (Ütemezés módosítása), és rögzítsük, hogy a jövőben milyen gyakran és mikor legyen a mentés végrehajtva.

Ha később egyszer szükség lesz a mentett adatok visszaállítására, indítsuk el a Vezérlőpultot, váltsunk a Rendszer és biztonság kategóriára, és kattintsunk a Biztonsági mentés és visszaállítás alatt a Fájlok visszaállítása másik biztonsági mentésből beállításra. Utána kövessük a további utasításokat a visszaállítandó fájlok és mappák kiválasztásához. Mint már említettük, a Windows 7 már a Home Premium verziótól támogatja a rendszerkép készítését. A rendszerkép elkészítéséhez indítsuk el az előbb leírtak szerint a Biztonsági mentés és visszaállítás programot. A további lépések nagyon egyszerűek.

Rendszerkép készítése Home verzióval

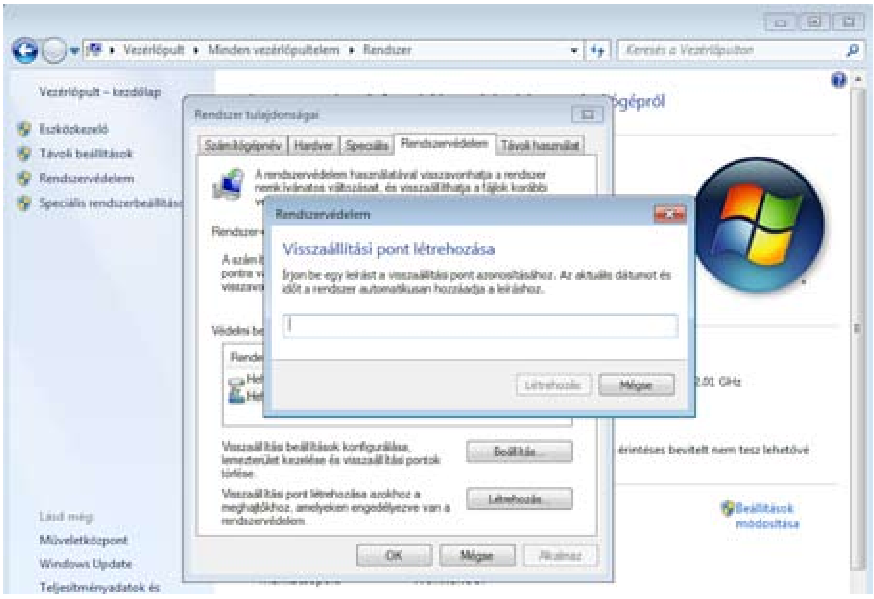
Kattintsunk balra a Lemezkép létrehozása feladatra. Válasszuk ki a mentés helyét, és ellenőrizzük a beállításainkat. Egy kattintással a Mentés indítása gombra elkészül a rendszer lemezképe. Ha ez sikeresen megtörtént, következik a Rendszer-helyreállító lemez készítése. A parancsot a bal oldali feladatlistán találjuk. Helyezzünk egy üres CD-t vagy DVD-t az íróba, és kattintsunk az írásra. Az írás sikeres lezárása után zárjuk be a programot. Ha később súlyos hiba lépne fel, a rendszer-helyreállító lemezzel visszamásolhatjuk az előzőleg készült rendszerképet. Ehhez a CD-t vagy DVD-t a megfelelő meghajtóba helyezzük, és újraindítjuk a PC-t. Csatlakoztassuk a PC-re a külső merevlemezt, amelyen a rendszerkép található, és egyszerűen kövessük a varázsló utasításait. Windows 7 alatt egyébként már ISO-fájlt is írhatunk.

Rendszer-visszaállítás

A rendszer-visszaállítás, amely a rendszert egy korábbi állapotra állítja vissza, olyan kevésbé súlyos problémáknál lehet érdekes, amelyeknél nem kell mindjárt az egész rendszerképet visszamásolni. Ezzel az azóta eltelt időben végzett minden módosítást visszafordíthatunk, ám a személyes adatok, például dokumentumok, képek, zene vagy e-mailek, nem lesznek törölve. A rendszervisszaállítás már a Windows XP-nek és a Vistának is része volt. Az előző verziókhoz hasonlítva azonban történt a programban néhány változás. Aki XP-ről áll át Windows 7-re, annak még nehezebb hozzászokni, mint a Vistát használóknak.

A Windows 7 bizonyos műveleteknél automatikusan visszaállítási pontokat hoz létre. Ilyen például az új illesztőprogramok vagy szoftverek telepítése. De manuálisan is készíthetünk visszaállítási pontokat: kattintsunk jobb egérgombbal a Start menüben a Sajátgépre, és válasszuk a Tulajdonságok menüpontot. A következő ablak bal oldalán kattintsunk a Rendszervédelem elemre. A megjelenő Rendszer tulajdonságai ablakban kattintsunk a Rendszervédelem lapon a Létrehozás gombra, és a következő ablakban adjunk egy azonosításra alkalmas nevet a visszaállítási pontnak. A Létrehozás gombra kattintva a Windows 7 létrehozza a visszaállítási pontot.

Ha szeretnénk a rendszerünket egy korábbi állapotra visszaállítani, nyissuk meg újból a Rendszer tulajdonságai ablakot a Rendszervédelem lappal az előtérben. Kattintsunk a Rendszer-visszaállítás gombra. Tovább kattintás után megjelennek az utolsó öt nap visszaállítási pontjai. Ha korábbiakat is látni akarunk, kapcsoljuk be a Másik visszaállítási pont kiválasztása beállítást. Új a Windows 7-ben az Érintett programok keresése, azoké a programoké, amelyek egy rendszer-visszaállításnál adott esetben törölve lesznek – ezek között megtaláljuk a kérdéses illesztőprogramokat is. Zárjuk be a listát, és jelöljük ki a kívánt visszaállítási pontot. Egy kattintás a Befejezésre és OK-ra, és a rendszer visszaáll a korábbi állapotra.«



»Eszköz: wireless billentyűzet

»Info: www.microsoft.com/HARDWARE/

»Ár: ~12.000 Ft

ÉRTÉKELÉS: 8.9

MICROSOFT ARC KEYBOARD

A Microsoft legújabb billentyűzete nem kifejezetten tucattermék, és ha jobban belegondolunk, akkor nem is a szélesebb rétegeknek szól, hanem azoknak, akik esetleg nincsenek megelégedve a laptopjuk klaviatúrájával, illetve azon igényesebb felhasználóknak, akik a számítógép környékén is szeretik, ha kicsi, praktikus, és nem utolsó sorban igényes kivitelű eszközök veszik körül. Ha te ezen utóbbi csoportba tartozol, akkor az új ARC billentyűzet mindenképpen érdemes a figyelmedre, hiszen egy kifejezetten csinos és jól kialakított darabról van szó, amely az asztalunkból sem foglal el túl nagy felületet (32 centi hosszú és 15 centi széles a ketyere), s bár hiába apró a normál kialakításokhoz képest, a gépelést mégis kényelmessé teszi, köszönhetően az íves felületének. Extrákat nem tartalmaz, de a 104 gombos kialakítás minden alap igényt kiszolgál, és további pozitívum, hogy wireless eszközről beszélünk, ami mikro USB-csatlakozón keresztül kommunikál az „anyagéppel", így utazások során mobil eszközként is kiváló társunk lehet (a vevőt egyébként a billentyűzet aljára ragaszthatjuk egy mágnes segítségével, így még csak el sem tudjuk hagyni az apró alkatrészt). Ha tehát igényes vagy a munkaeszközeidre, továbbá szeretnél egy kevés helyet foglaló, könnyen szállítható klaviatúrát, akkor az ARC lehet a tökéletes választás a számodra.

MICROSOFT WIRELESS MOBILE MOUSE 4000

»Eszköz: wireless egér

»Info: www.microsoft.com/HARDWARE/

»Ár: ~7.000 Ft

ÉRTÉKELÉS: 8.5

Az e havi egerünk akár a fent tárgyalt billentyűzet párja is lehetne, hiszen egy kifejezetten apró és dizájnjában igen letisztult darabbal van dolgunk, amely rögtön többféle színben (kék, zöld, fehér, szürke) került a piacra, hogy mindenki megtalálja a számára legszimpatikusabbat. Elsőre egy teljesen snassz darabnak tűnik a mobile mouse 4000, az értékei akkor bukkannak elő, hogyha kihámozzuk a csomagolásából. Ami elsőre feltűnik, hogy igen jó kézbe venni, a fogás kényelmes, és a burkolatnak hála az izzadás is ki van lőve – hozzá kell persze tennünk, hogy mobil eszközről beszélünk, szóval lényegesebben kisebb az egér, mint egy normál zsinóros rágcsáló, így egy nagyobb tenyérben könnyen elveszik, asztali gép mellé férfiaknak nem is nagyon ajánljuk. Viszont utazáshoz, laptop mellé kifejezetten praktikus, főleg azért mert a rádiójeleket itt is egy mikro-USB szolgáltatja, amely minimális méretei okán akkor sem szenved kárt (értsd: nem törik ki), ha hirtelen vágjuk a táskájába a netbookunkat. Persze ha precízek vagyunk, akkor sincs baj, hiszen az egér hasába be lehet illeszteni a vevőt, így az elhagyás veszélye itt is nullára redukálható. A csinos kis kütyü amúgy BlueTrack technikával olvassa be a jeleket, 2,4 GHz-en kommunikál a géppel, szóval a precizitásra nem lehet panasz, és az elem élettartamra sem, hiszen egyetlen ceruzaelemmel tíz hónapig muzsikál az egérke (a töltöttséget külön kijelző mutatja) . Egyetlen negatívuma (a nem férfi-kompatibilis méret mellett), hogy az ára talán kicsit magas (7000-8000 Ft között), még annak ellenére is, hogy az egyszerű külső alatt egeres „csúcstechnika" dobog...

HOGYAN ÓVD AZ SSD-DET?

Tippek-trükkök flash meghajtók használatához

Egy éve már, hogy elkezdtünk foglalkozni a flash alapú meghajtókkal, s több teszt is született a témában. Ezúttal olyan alapvető fontosságú kérdéseket boncolgatunk, hogy hogyan és mi alapján válasszuk ki leendő SSD-nket és a megvásárlás után mire figyeljünk, hogy a lehető leghosszabb élettartamot és legjobb teljesítményt kapjuk?

írta» Horváth Patrik

Tavaly ilyenkor azzal zártuk az SSD-k felépítéséről szóló cikket, hogy 2009 második fele róluk fog szólni. Sajnos ez később elhamarkodott kijelentésnek bizonyult, mert bár hazánkban is bővült a kínálat és megindult a kereslet a meghajtók iránt, de közel sem olyan intenzitással, mint amire az elemzők számítottak. Év végén befutott a Kingston 40 GB-os egysége, ami az eddigieknél kedvezőbb árával felkavarta az állóvizet (érkezik a gyári Inteles megoldás is).

MILYET ÉS MEKKORÁT VEGYEK?

A gyártók belátták, hogy nagy kapacitású meghajtókra sokkal kisebb még az igény, hiszen a merevlemezek drasztikusan alacsonyabb GB/Ft mutatója egyértelművé teszi, hogy a felhasználó melyik típusú adathordozót fogja venni tárolásra. Az SSD-ket a többség úgyis a teljesítménytöbblet miatt veszi, tárolásnál pedig a sebességnek aligha van szerepe. Éppen ezért fontos reális célt kitűzni magunkban, mielőtt elrohannánk a boltba és az eladó ajánlására beruháznánk egy 128 GB-os egységbe, mondván arra biztos minden felfér és különben is jó, ha van az embernek tartaléka.
A Windows 7 tiszta telepítés után nagyjából 15 GB-ot foglal, az Office 2007-re még egyet, a Photoshopra még kettőt érdemes számolni. Az egyéb alkalmazások (MSN, Skype, iTunes, stb.) beleférnek jellemzően még egy gigabájtba, így összesen 19-nél járunk. Jól látható tehát, hogy még egy 32 GB-os SSD-n is el lehet férni, ha nem akarjuk telepakolni játékokkal. Bár kellemes dolog lehet SSD-ről indítani a WoW-ot és társait, ezzel mégse kísérletezzünk, ugyanis a mai játékok rengeteg helyet foglalnak, ráadásul a pályatöltéseknél nem fogjuk látni azt a sebességbeli előnyt, mint a programindításoknál.
Ha tehát játékokon kívül nem használunk túl nagy méretű alkalmazásokat, akkor 32/40 GB-ba bele kell, hogy férjünk. Természetesen, ha számunkra egy ennél nagyobb meghajtó sebessége vonzó, akkor lehet racionális alternatíva, de jó eséllyel nem érik meg a felárat.
Nem árt, ha utánanézünk vásárlás előtt, hogy a kiszemelt meghajtónak van-e TRIM támogatása (erről majd később), illetve ha nincs, várható-e hozzá olyan firmware frissítés, ami ezt pótolja. Jelenleg az Intel SSD-i azok, amelyek biztosan rendelkeznek ezzel a funkcióval, de a Patriot, az OCZ és a Kingston egyes modelljei is támogatják. Gyorsító tényező lehet, ha a meghajtó rendelkezik némi cache tárral is, ennek mérete 32-128 MB között van. Egyes termékeknél egyáltalán nincs gyorsítótár, ezek jellemzően belépő szériás modellek, ha lehet, kerüljük őket.

MIRE FIGYELJEK A HASZNÁLAT SORÁN?

Nagyon fontos észben tartanunk, hogy az SSD nem merevlemez. Míg a merevlemezt bizonyos méretű szektorokra oszthatjuk formázásnál és ezeket a szektorokat egyesével módosíthatjuk, addig az SSD cellákkal és blokkokkal dolgozik. Egy cellában felépítéstől függően 1 (SLC) vagy 2-4 bit (MLC) adat van. Bizonyos számú cella együttesen alkot egy lapot, majd sok lap egy blokkot. A probléma akkor van, ha törölni szeretnénk, ugyanis cellák és lapok törlésére külön-külön nincs lehetőségünk, az SSD csak egy egész blokkot tud módosítani. Ez azt jelenti, hogy minden egyes cellára, ami a blokkban szerepel, ki kell adnia az olvasás-módosítás-visszaírás utasítást, amivel olyan cellákat is újraír, amelyeket nem kellene, hiszen azokban nem módosultak adatok. Olyan ez, mintha lenne egy hatalmas szekrényünk, de csak akkor tehetjük be a harmadik fiókba a kimosott zoknikat, hogyha előtte minden más fiókból kiszedtük a benne lévő ruhákat, majd ugyanoda vissza is tettük őket. Mi a baj azzal, hogy egy kis plusz munkát végez a meghajtó? – gondolhatnánk joggal. Az a gond, hogy a NAND flash cellák egy idő után elfáradnak, tehát nem lesznek írhatók. Ezért kiemelten fontos, hogy az írási műveleteket minimalizálja a rendszer és mi magunk is.
A Windows 7 már alapból meg tudja különböztetni az SSD-ket a HDD-ktől, így normál esetben olyan funkciókat, amelyek sok írással járnak, kikapcsol (ajánlott azért ellenőrizni, hogy ezek tényleg ki vannak-e kapcsolva). Ilyen például a lemez töredezettség-mentesítés és az indexelés. A lapozófájlt (más néven virtuális memóriát) viszont meghagyja a rendszer partíción, ami nem jó, hiszen ennek a nagyméretű fájlnak pont az a szerepe, hogy a fizikai memória mellett/helyett másodlagos területként funkcionáljon, ergo rengetegszer módosul, ami viszont sok írási folyamatot jelent. Éppen ezért

a virtuális memóriát mindenképpen tegyük át a merevlemezre és semmiképpen se kapcsoljuk ki, hiszen ha kifutunk a fizikai memória korlátjából, akkor az éppen aktuálisan futó program össze fog omlani. Ha nincs szükségünk a hibernálásra, akkor újabb nagyméretű fájltól szabadulhatunk meg.

TRIMMELJ!

Említettük, hogy a törlésnél nagy problémát jelent, hogy csak teljes blokkokat tud módosítani az SSD. Tekintettel arra, hogy – akár csak a merevlemezeknél – amikor egy fájlt törlünk, akkor az csupán logikailag válik törölté, fizikailag nem. Milyen problémákat vet ez fel? Gondoljunk bele, hogy van egy blokkunk tele cellákkal. Alapértelmezés szerint mindegyik blokk üres, amikor megvesszük az SSD-t. Ha nagy méretű fájlokkal elkezdjük bombázni és rátesszük, majd letöröljük őket, akkor nyilvánvaló, hogy a logikai törlés miatt az SSD mindig oda fogja írni a soron következő fájlt, ahol szabad blokkot talál. A már letörölt fájlokról a vezérlő nem tud, így meg sem fordul a fejében, hogy oda írjon. Ez egészen addig nem probléma, amíg nem látja úgy a meghajtó, hogy ő bizony tele van. Ilyenkor jön az, hogy kiválaszt egy blokkot, kiolvassa a tartalmát (hogy a még szükséges adatokat is megőrizzék), majd módosítják a blokk megfelelő részeit és visszaírják azt a lemezre. Ez jelentős teljesítménycsökkenéssel jár, erre (is) jelent megoldást a trimmelés, amelyről a bevezetőben már szót ejtettünk. Az eljárás lényege, hogy a fájlrendszer szintű törlésekről az SSD vezérlőjével az operációs rendszer kommunikáljon, azaz pontosan tudni lehessen melyik blokk az, ami teljesen szabad és melyik az, amelyik csak részben az. Ez két dolog miatt fontos. Az egyik a már említett felesleges cellavisszaírások elkerülése (a nem módosuló cellákat ne írja újra a rendszer), a másik fáradás-kiegyenlítő algoritmus optimális működése. Tekintettel arra, hogy minden cellát csak véges alkalommal lehet újraírni, nagyon fontos, hogy a meghajtó törekedjen a cellákat úgy kihasználni, hogy a fáradási mutatójukat egyenletesen csökkenti, tehát ne legyen olyan, hogy egy blokkot már ezerszer újraírt, míg egy másik blokk (amely esetleg szabad) még csak húsznál jár. A TRIM parancs folyamatos alkalmazásával lehetőség van a teljesen felszabadult blokkokról értesíteni az SSD-t, így az algoritmus hatékonysága nő. Sajnos jelenleg csak a Windows 7 támogatja natívan ezt a technikát, a Windows XP és Vista tulajdonosok az SSD gyártójának honlapján érhetik el a szükséges alkalmazást a TRIM használatához.

MINÉL KEVESEBB ÍRÁS

A mindennapos használatnál nagyon sokszor írunk a merevlemezre is, amik felett átsiklunk. Az Internet Explorer beépített letöltés vezérlőjét például jobb, ha elfelejtjük, ugyanis alapértelmezés szerint egy átmeneti (ún. temp) könyvtárba szed mindent, amit aztán átmásol oda, ahova mi eredetileg le akartuk tölteni. Nem nehéz kitalálni, hogy mi ezzel a gond (azon kívül, hogy nagy fájloknál a másolás plusz időt jelent). Az átmeneti könyvtár (hacsak regisztrációs hackeléssel nem módosítjuk) mindenképpen a rendszermeghajtón, tehát az SSD-n foglal helyet, így feleslegesen írnánk a lemezre minden egyes fájl letöltésénél. A Firefox és egyéb böngészők kapásból oda töltenek, ahova mi akarjuk, és ez soha ne legyen az SSD-n lévő partíció. Az alapértelmezés szerinti Letöltések mappát mindenképpen irányítsuk át a merevlemezünkre. Szintén csökkenteni lehet az írási folyamatok számát, ha a böngésző gyorsítótárát nem a lemezen, hanem a RAM-ban tároljuk (az ehhez szükséges parancsért lásd a keretes írást). Érdemes lehet a Dokumentumok mappát is áthelyezni a vinyóra, hiszen az MSN ide pakolja a beszélgetések előzményeit, továbbá bizonyos játékok mentett állásai is itt kerülnek eltárolásra.

Szintén megválhatunk a rendszer visszaállítástól, hiszen nagyobb rendszerszintű módosításoknál vagy telepítéseknél a Windows biztonsági mentéseket készít a módosítandó állapotról, ami írással jár.

Nagyjából érthető ezek után, hogy miért nem fogják kiváltani (egyelőre) az SSD-k a merevlemezeket. A kisebb kapacitás mellett a drágább árcédula csak egy gond a sok közül. Az elfáradó cellák könnyen okozhatnak adatvesztést bizonyos idő után, márpedig ha nem csak rendszer meghajtónak használjuk a flash alapú lemezt, hanem oda telepítjük a játékainkat (majd letöröljük, ha végeztünk velük), rajta tároljuk (majd megnézés után töröljük) a HD filmeket és sorozatokat, zenéket, akkor könnyen belátható, hogy egy intenzívebb használatnak kitett gépnél bizony az MLC NAND cellák tízezres újraírási képessége egy-két év alatt elfogyhat. Nem véletlen, hogy a notebookokban többnyire SLC típusú SSD-kkel találkozhatunk, melyek jóval többször írhatók újra, mint az asztali gépekbe szánt MLC-k. Jelenleg tehát úgy fest, hogy a közeljövőben a tisztán SSD-s gépek nem terjednek el, helyettük egy átmeneti (hibrid) korszak következik. A rendszer és a fontosabb programok az SSD-ről futnak majd, minden mást viszont a merevlemezen fogunk tárolni.«

»HASZNOS TUDNIVALÓK

HOL TUDOM KIKAPCSOLNI AZ INDEXELÉST?

Sajátgép -> C: meghajtón jobb gomb ->Tulajdonságok -> Általános fül -> Legalsó opció elől vegyük ki a pipát«

HOL TUDOM KIKAPCSOLNI A TÖREDEZETTSÉG-MENTESÍTÉST?

Sajátgépen jobb gomb -> Kezelés -> Szolgáltatások és kiszolgálói alkalmazások -> Szolgáltatások -> Lemeztöredezettség-mentesítőn jobb gomb -> Tulajdonságok -> Indítás típusa: Letiltva«

HOL TUDOM ÁTÁLLÍTANI A FIREFOX ALAPÉRTELMEZETT LETÖLTÉSI HELYÉT?

Eszközök -> Beállítások -> Főlap -> Fájlok mentése«

HOL TUDOM ÁTÁLLÍTANI, HOGY A FIREFOX A MEMÓRIÁT HASZNÁLJA GYORSÍTÓTÁRNAK AZ SSD HELYETT?

Egy üres fülbe írjuk be, hogy about:config -> browser.cache.disk.enable-t állítsuk false-ra -> Jobb gomb üres területen -> New -> Integer -> Preference Name "disk.cache.memory.capacity" -> Érték a kB-ban mért területet jelenti (pl. 32768 a 32MB-hoz) -> indítsuk újra a Firefoxot«

HONNAN TUDOM, HOGY MŰKÖDK-E A TRIM?

Start menüben keressünk rá a cmd.exe fájlra, majd jobb gomb és Futtatás rendszergazdaként -> Írjuk be a parancssorba, hogy "fsutil behavior query disabledeletenotify" -> Ha a visszatérési érték 0, akkor működik, ha 1, akkor nem" «

HOL TUDOM KIKAPCSOLNI A RENDSZER VISSZAÁLLÍTÁST?

Sajátgépen jobb gomb -> Tulajdonságok -> Rendszervédelem -> Beállítás -> Rendszervédelem kikapcsolása«

HOL TUDOM ÁTHELYEZNI A LAPOZÓFÁJLT AZ SSD-RŐL A MEREVLEMEZRE?

Sajátgépen jobb gomb -> Tulajdonságok -> Speciális rendszerbeállítások -> Speciális fül -> Teljesítmény beállítások -> Speciális fül -> Virtuális memória módosítás (C: meghajtón ne legyen lapozófájl, a D-n a rendszer automatikusan kezelje, ezek után indítsuk újra a gépet)«

HOL TUDOM KIKAPCSOLNI A HIBERNÁLÁST?

Start menüben keressünk rá a cmd.exe fájlra, majd jobb gomb és Futtatás rendszergazdaként -> Írjuk be a parancssorba, hogy "powercfg -h off" (nem kell újraindítani a gépet)"«

HOGY TUDOM ENGEDÉLYEZNI/LETILTANI A TRIM SZOLGÁLTATÁST?

Start menüben keressünk rá a cmd.exe fájlra, majd jobb gomb és Futtatás rendszergazdaként -> Írjuk be a parancssorba, hogy "fsutil behavior set disabledeletenotify 0" (0=engedélyezés ; 1=letiltás)"«

HARDVER MENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

KÉK HALÁL

Tisztelt PC Guru!
Segítséget szeretnék kérni a következő probléma megoldásában:
Vettem egy Asus P7P55 LX alaplapot, Intel i7-860 processzort és Apacer 2x2Gb 1333Mhz (aranyozott hűtőborda) Dual RAM-ot. És sajnos a mellékelt kék halál jelentkezik szinte állandóan. Írtam a boltnak ahol rendeltem, hogy a gép el sem indul a memóriával a két fekete foglalatban, csak a két kékben. Erre azt írták, hogy csak ha 4 ram van benn, akkor működik a két fekete foglalat. De az Asus honlapján a memória támogatásról szóló részben az olvastam, hogy dualban mindegy, hogy a fekete vagy kék foglalatokban van a RAM, mindkettőben működnie kell. A problémám, hogy nem tudom melyik alkatrész a rossz, ezért nem tudom, mit küldjek vissza garanciális cserére.
Válaszát előre is köszönöm.
Üdvözlettel: Kisvarga Zsolt

»**Kedves Zsolt!**
Tekintettel arra, hogy a memóriavezérlő már a processzorban van és nem az alaplapon, így érdekes kérdést vet fel, vajon miért csak a kék foglalatokban működik rendesen a RAM-pár. Én mindenek előtt letölteném a www.memtest.org honlapról a Memtest86+-t, és egy éjszakán át hagynám futni – kikapcsolt monitor mellett – egyszer az egyik, egyszer a másik színű foglalatba tett memóriákkal. Valószínűleg a kék foglalatokban hibát fog jelezni a program (piros színű sorok). Mielőtt rohannánk a boltba a hibás alaplappal (mert valószínű egyébként, hogy az a hunyó), én feltétlenül frissíteném a BIOS-t a legújabbra és különböző segédprogramokkal (pl. Everest) megnézném, hogy ugyanazokat a beállításokat kapják-e a modulok a fekete és a kék szlotokban.

GÉPFEJLESZTÉS

Üdv Guru!
A segítségeteket szeretném kérni.
AMD Athlon x2 5200+, Gigabyte GA - M61PME S2, 3GB Kingmax DDR2 800 MHz, SAMSUNG 1TB, Galaxy 9400GT, LC Power 420W.
Ez a mostani gépem. Januárban ki szeretném cserélni a videokártyát. A kérdés, hogy milyenre? Sapphire HD5750-re gondoltam, de nem tudom érdemes-e ehhez a processzorhoz ilyet venni? Nem túl kevés hozzá? Ha a táp nem lenne jó, akkor a Corsair CX 400W-ra gondoltam helyette. Ha van más ötletetek, szívesen várom! A táp max 15 ezer, a VGA max 35-40 ezer. Ja és még egy-két kérdés, hogy tudnám ezzel az alaplappal felhúzni a procit? Mert nincs ilyen menüpont a BIOS-ban. Meddig bírja a tuningot stabilan? Milyen hűtőt kellene hozzá vennem (ha kell)? Javasolhatnátok abból is valami olcsóbbat, ha lehet (5 ezerig)!
Előre is köszönöm a választ!
Speedernet

»**Kedves Richárd!**
A tápcserét én is indokoltnak tartom, nem azért, mert a jelenlegi nem szolgálja ki a gépet, csak jobb biztonságban tudni a szerkezetet, mintsem spórolni egy olyan alkatrészen, amitől az összes többi függ. A CX400 egy jó választás, teljesítménye miatt jövőbiztos megoldás is egyben. Ha 35-40 ezret szánsz videokártyára, akkor abból már kijön a HD5770 is, én mindenképpen elkölteném azt a plusz 4-5 ezer forintot a HD5750-nel szemben. A processzorodat nem érdemes túlhajtani, ugyanis legfeljebb 2-300 MHz van benne stabilan, ami látványos sebességbeli ugrást nem eredményez. Hűtőt ettől függetlenül vehetsz, ha túl hangosnak találod a mostanit, a konyhafőnök ajánlata az Arctic Cooling Freezer 7 Pro rev.2.

VGA-T, DE MELYIKET?

Tisztelt Guru!
Szeretném kikérni véleményüket videokártya választással kapcsolatban. Új gép összeállításánál nem tudom igazán eldönteni, hogy melyik VGA-t válasszam a kettő közül:
1. Radeon 5850 1 GB GDDR5
2. Radeon 4890 2GB GDDR5 VAPOR-X
A kérdés, hogy hosszú távon melyik az előnyösebb? A 2-3 év múlva megjelenő játékok igényelhetik majd a 2GB-ot, ill. a 4890-nél adott a CF lehetőség is. Az 5850 mellett az szól, hogy erősebb a GPU, viszont az 1GB memória idővel kevés lehet majd. Nem tudom, a directX 11 támogatás milyen szerepet játszik a majdan megjelenő játékoknál, mert a 4890 nem rendelkezik dX11 támogatással.
Üdvözlettel: Lajos

»**Kedves Lajos!**
A DirectX 11 már most is jelentős különbség, hiszen nyárig elég sok olyan játék jelenik meg, ami profitál az új API-ból. A HD4890-nek mire szüksége lenne a 2 GB memóriára, addigra már nagyon lassú lesz az adott kor játékaihoz (maximális részletesség mellett), így felesleges ezen a kérdésen rágódni. Mint ahogy azon is, hogy elég-e a HD5850-nek az 1 GB. Jelenleg nem nagyon van jobb vétel nála, hiszen 65 ezer forintért szinte a csúcskategória teljesítményét hozza és mindent támogat, amit ma lehet, ráadásul halk is és nem fogyaszt sokat (különösen üresjáratban).

BAJ A HANGKÁRTYÁVAL

Szia Patrik!
Olyan problémával fordulok hozzád, hogy nemrég telepítettem vissza az XP-met (korábban XP volt, majd 7 RC, és utoljára 7, egyikkel sem volt ilyen gond) és azóta nincs hang. A Vezérlőpult/Hangok és audioeszközök pontban az az üzenet fogad, hogy nincs hangeszköz. Felraktam már a drivert, directX-et, de semmi. Te vagy az utolsó reményem. Az alaplapom típusa: Gigabyte GA-EP43-DS3L. Ha a BIOS-ban kell valamit turkálni, vagy jumperekkel vesződni, akkor azt kérlek, kicsit részletezd.
Előre is kösz.

»**Kedves Zsombor!**
A probléma valószínűleg az lesz, hogy a Windows XP alapból nem támogatja natívan a HD Audio szabványnak megfelelő hangkártyákat. A driver telepítése előtt szükség van egy Windows frissítésre, amelyet jellemzően feltesznek az alaplapgyártók is honlapjukra. Célszerű a Gigabyte-nál szétnézni (esetleg a deszkához kapott lemezt használni), Microsoft UAA (Universal Audio Architecture) Bus driver után kutatva. Ez természetesen csak akkor él, ha integrált vagy HD Audio szabványnak megfelelő dedikált hangkártyát használsz.

VGA VÁSÁRLÁS

Sziasztok Guruk!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, milyen VGA-t javasolnátok a mostani helyett.
Konfig :
Alaplap: ASUS P5KPL-AM SE /S775 INTEL PLATFORM/
Processzor: INTEL DUAL CORE E3200
VGA: GAINWARD BLISS 7300 LE PCX
Táp: Codegen 400W
Memória: KINGSTON 1db 1GB és 1db 2GB 800 MHz DDR2

Inkább játékokhoz kellene, NFS Shift, ilyesmi. Válaszotokat előre is köszönöm.

SZASZA

»Kedves Szabolcs!

Nehéz úgy ajánlani bármit is, hogy nem árulod el, mennyi pénzt szánsz a témára. A jelenlegi gép alapján nem túl sokat, így megpróbálok a még megfizethető kategóriákból ajánlgatni. Ha kulcsfontosságú, hogy az NFS Shift jól fusson, akkor NVIDIA-kártyák után érdemes nézelődni a PhysX támogatás miatt. A GeForce 9600GT például nem egy rossz vétel 19-20 ezer forintért. Ennél drágább VGA-t amúgy se lenne értelme venni, hiszen a processzorod nagyon visszafogná. Ha ennyi pénzed sincs a témára, akkor 12 ezer forintért ruházz be egy Radeon HD4650-be.

KONFIG KÉRDÉS

Kedves Guru, Kedves Patrik!

Múlt őszre volt tervezve gép upgrade, ez anyagi okokból elmaradt, mostanra már nem upgrade lesz, hanem teljes csere. Az alábbi konfigot raktam össze, kifejezetten figyelembe véve és alkalmazva az elmúlt hónapokban általatok javasolt megoldásokat:

Alaplap: ASUS M4A785TD-V Evo

CPU: AMD PhenomII X4 955-3.2 GHz, 6 MB, AM3

RAM: 2 x Kingston 2GB/1333MHz DDR-3 PC3-10600

VGA: Sapphire ATI Rad. HD 5850 1G GDDR5 PCI-E

HDD: SAMSUNG SpinPoint F1 Desktop Class HD103UJ 1 TB - SATA-300

ODD: Samsung DVDRW

Táp: Thermaltake TT-W0143RE 550W Purepower RX C.M

Ház: Cooler Master Elite 335

A fenti adagot sikerült kihozni 159e-ből (nettó), büszke vagyok magamra, de Ti biztos le tudtok lombozni! Mit rontottam el? Tudom, hogy mindennél van jobb, és még jobb, de azért cirka jó az irány? Mondjuk, már be van rendelve, változtatni csak nehezen tudok, de ha mindenképpen kell, megoldom valahogy. Kérdéseim lennének, kérlek, ha tudsz, válaszolj, nagyon hálás volnék (akár csak pár szóban is):

1. Milyen coolert vegyek (ami csendes, olcsó és jó, tudom, ilyen nincs, de kb.)?

2. Alaplap-CPU-VGA-RAM erő arány jól van-e beállítva (elég-e a RAM, stb.)?

3. Táp jó-e? Ez nálam örök dilemma, máshol is hallottam, és Ti is írjátok, hogy kulcskérdés, de tényleg ennyire számít? Erről nagy értekezést sosem láttam, mindig CPU, VGA, stb. mindig az egyéb hardware elemek vannak előtérben, de ez is fontos alkatrész (gondolom). Az újságban Corsair 400-at láttam mindig a javaslatodban, de elég az a 400W? Tényleg ennyire csak a minőség számít, nem a W érték? Corsair 650-es, amit még írtál az már egy vagyon, ennyit egyszerűen nincs is szívem költeni rá, még ha bele is férne. Noname 650-700W tényleg semmit nem ér egy márkás 400W-ossal szemben? Ha ez a proci akár 125W-ot is tud enni, gondolom a VGA is képes hasonlót, elég az 550W-os? Jó az a Thermaltake amit kinéztem? Az „álomPC" listákban láttam a márkát, de én annyira nem ismerem. Jó lesz a táp, vagy nagyon mellé lőttem? Ezt találtam, ami nem noname, hanem azért Ti is hivatkoztok rá, de nem is 400W, hanem azért 550, illetve nem 30e Ft. Ezt a táp kérdést kicsit hosszan írtam, elnézést, de ez nekem egy fekete folt, Ti meg eléggé otthon vagytok mindenben.

4. Úgy általánosságban mi a vélemény a konfigról? Segítséged előre is nagyon szépen köszönöm!

U.I.: Jézuska kis ráhatásomra hozta az éves Guru előfizetést jövőre is, és szerencsésen megjött a Dragon Age, mint ajándék játék (többek között ezért is kell az új gép). Ezért elismerésem, és azóta sem tudom, kit kellett lefizetni vagy megölni azért, hogy egy ilyen top, új és hűde játékot Ti csak így „adhassatok"?! Ez vagy marketing bravúr, vagy szegény Chris teljes nyereményét „jótékony célra" fordítva a javunkra költöttétek el, és vettetek pár ezer Dragon Age-et. Köszönjük!

Csaba

»Kedves Csaba!

Igyekszem tömören minden kérdésedre válaszolni. Alapjában véve rendben van a gép egyensúlya, a Thermaltake tápot nem ismerem, de kizártnak tartom, hogy rossz lenne, legfeljebb nem annyira halk, mint a Corsairek. A tápegység azért képezi a gép legfontosabb részét, mert mindent ez lát el árammal, ebből kifolyólag a kezében van a hardverek sorsa. Elég egy nem kivédett rövidzár, és súlyos tízezreket bukhatunk a spóroláson. Ami a hűtőt illeti, nagyjából az alábbi típusok jöhetnek szóba a megfizethetőbbek közül: Arctic Cooling Freezer 7 Pro rev.2, Xilence Xilent Blade XL, Cooler Master Hyper TX3, Thermaltake ISGC-100. A memória jelenleg elegendő, majd ha olcsóbbak lesznek a DDR3-mas modulok, el lehet gondolkodni a 8 GB-ra való bővítésen, de sok értelme egy ideig biztos nincs. A Dragon Age-nek egyébként nincs olyan durva gépigénye, szóval attól kár volt félni, hogy izomgépet kell vásárolni hozzá.

FURCSA FAGYÁS

Helló!

Egy furcsa problémával fordulnék hozzád! A gépem adatai a következők:

Alaplap: Gigabyte GA-P35-DS3

Proci: Core 2 Duo 2.66 Ghz

Ram: 4 GB DDR2

VGA: Gigabyte Gef. 9600 GT

Nos, a problémám a következő: véletlen időnként fagy (valamikor 4 napig is megy rendesen, de valamikor 10 percenként fagy), fagyás után 30-40 mp-el minden megy rendesen, de addig csak 1 programot (amit éppen használok) tudok vezérelni, vagy még azt sem. Ha zenét hallgatok az vagy beakad, vagy elhallgat arra az időre, utóbbi időkben csinált olyat is, hogy kék halállal újraindult és nem látta a winchestert csak ki/bekapcsolás után. Szervizben is volt már a gép, de ott azt mondták, hogy semmi baja, valószínűleg vírus. A rendszert most raktam újra (formázással), driverek frissek. Operációs rendszer: Win 7 x64. E levél megírásakor is háromszor fagyott le. Légyszi segítsetek.

Üdv.: DarkNoz

»Kedves Norbert!

Én biztos, hogy először kölcsönkérnék egy másik merevlemezt és megpróbálnék arra is tenni egy ugyanilyen rendszert, ezzel kiszűrhető a vinyód esetleges hibája. Ha azzal is ugyanúgy fagy, akkor jó esély van rá, hogy alaplappal lesz gond. Sajnos erre csak akkor derülhetne fény, ha kicserélnéd az alaplapot is, de erre nem bátorítalak, főleg, ha még garanciális. A memóriáidat könnyen le tudod tesztelni, hogy jók-e (bár ha az alaplap nem százas, akkor elképzelhető, hogy amiatt is kaphatsz RAM-hibát). Töltsd le a www.memtest.org-ról a Memtest86+-t, írd ki egy lemezre és bootolj be róla. Hagyd futni egyik éjszaka, ha reggel felkelsz és nem kaptál hibát, akkor egy alkatrészt lehúzhatsz a hibalistáról. Én mindenképpen visszavinném oda a gépet, ahol vetted (vagy oda, ahol az alaplapot vetted) és megmondanám, hogy itt egy új rendszer, nincs rajta semmi és mégse jó. Ha szerintük a géppel minden rendben, akkor mutassák meg. Természetesen, ha házilag sikerül kiszűrni melyik hardver okozza a leállásokat, akkor oda vidd vissza, ahol azt a hardvert vetted.

LAPTOP VÁSÁRLÁS

Üdvözlet!

Egy laptopot szeretnék venni a közeljövőben és nagyon örülnék, ha tudnál/tok pár tippet adni ezzel kapcsolatban. Csak most kezdtem el nézelődni és még semmi végleges nem körvonalazódott bennem. A követelmény annyi lenne, hogy normálisan fusson rajta a béta tesztjét járó Global Agenda és majd a Starcraft 2. Kb 250 ezret tudnék rászánni, de valamennyi áringadozás még belefér talán (főleg, ha az lefele van:)).

Imi

»Kedves Imre!

Nemrég futott be az Acer első, játékra kifejezetten ajánlott notesze (Aspire 5942G), amely már az Intel új Core i3-mas processzorával és az AMD Radeon HD5650-es videokártyájával rendelkezik. 320 GB-os merevlemezzel, 4 GB memóriával és Windows 7-tel nagyjából 240 ezer forintba kerül.

»ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK«

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

VÁLTOZÁSOK

Bizony, ne nézzetek ilyen meglepően, változások lesznek. Változások, melyeknek legfőbb okai arra vezethetők vissza, hogy január 9-én apa lettem. Természetesen rendes szülő szeretnék lenni, ezért elhatároztam, hogy ideje felnőni, felnőtté válni, és elkezdeni olyanokat mondani, hogy „amíg az én kenyeremet eszed", meg hogy „neked külön kérvényt kell benyújtani, fiam"? Állítólag ha ezeket már anélkül is ki tudom préselni magamtól, hogy eszembe jutna, én is voltam gyerek (egész sokáig, hehe), akkor rögvest felnőtt leszek. Szóval most gyakorlom a dolgot, mert egyelőre még a gondolatra is elfog a rökögés.

ALAPSZABÁLY

Helló!

Mitöl függ az, hogy valaki bekerül a levrovba vagy sem? Én például szeretném viszontlátni a levelem.

Üdv!

D. Dániel

»No, csak hogy tisztázzuk. Értem én, hogy ez a rovat amolyan szabadszájú összevisszaság, magam is többször alig-alig fogom vissza magam, hogy le ne írjak közepesen elfogadott, de valamennyire azért csúnya szót, mint például a trágya sz betűvel startoló rokon értelmű kifejezése (Ha meg te nem fogod vissza magad, akkor megteszem én - Korrnő), **de azért olyan levéllel, amiben még az én meglehetősen laza erkölcsi elvárásaimon is túlmutató káromkodás szerepel, nos, olyannal azért nem lehet bekerülni. Soha.**

SZOLGÁLATI KÖZLEMÉNY

Kedves Miguel!

Olvastam a legutóbbi Levrovban, hogy valaki kereste, hol kapható a Bioshock. Utánanéztem az interneten, és rájöttem, hogy – ha minden igaz – a Direct2Drive-on keresztül megvásárolható Németországon kívül bárhol. A játék ára összesen 25 dollár (20+5 dolcsi adó), de legalább nem kell külön postaköltséget fizetni érte, hanem rögtön le is töltheti. További szép napot!

Üdv

Fantastic

»Köszönjük szépen, Persian_Warrior nevében is. (Mármint csak akkor, ha működik.)

ÁKOS-ROVAT

Kedves Miguel!

(Volt egy kitűnő spanyol kerékpáros Miguel Indurain, mindig ő jut az eszembe a nevedrol, bocs.) **(Semmi baj, csak hogy tudd, annyi közös van bennünk, hogy ő is tud biciklizni, meg én is, mondjuk ő egy kicsit messzebb jut, és hamarabb odaér. – M)** Olvastam a mostani PCG-ben a válaszod a Call of Duty: Modern Warfare 2 (MW2) kapcsán áltakam írtakra. Teljes mértékben igazat adok neked, hogy szubjektív minden cikk, hiszen mást írnál Te, mást én, és mást Chris. Viszont van köztünk egy nagy különbség: én nem írok nyomtatott sajtóba, csak néha-néha küldök egy-egy e-mailt, igaz azt mindig meg is jelentetik (eddigi rekordom kettő az AUTÓ-MAGAZINBAN). **(Na, akkor azt most be is állítottuk – ami nem jelenti, hogy mostantól bármit írsz, az bekerül, ne vigyorogj diadalittasan. - M)** Szóval van (szubjektív) véleményem a dolgokról. Na de a lényege a fenti bekezdésnek, hogy a nyomtatott sajtóba történő írogatás bizony felelősséggel jár. Ne anyagi felelősségre gondolj itt elsősorban (igaz az is lehet), hanem azon gazdasági ág felé való felelősség, amelyről írtok. Lássunk egy példát, pl. ha egy autós újságíró minden XYZ autómárka esetén leírná, hogy az egy tragacs, én meg a véleményére adva nem veszek olyan XYZ autómárkájú kocsit, akkor XYZ nagy valószínűséggel tönkre fog menni (rossz esetben).

Érdekes volt olvasni a 80. oldalon található írásokat (by STÖKI) az eltolt **(mármint megjelenésében, nem minőségében - M)** játékokról. Mintha a többi kiadó megérezte volna, hogy az MW2-t eszméletlen pozitív fogadtatásban fogja részesíteni a világsajtó, és ez be is jött. Akkor most, hogy is van ez? Van egy játék, amiben kevés az újdonság, rövid, grafikailag sincs a topon, mégis a többi nagy játékkiadó összecsinálja a gatyáját és inkább nem is adnak ki játékot, pedig lehet, hogy az ő termékük még jobb is lenne (pl. Battlefield BC 2)? A dolgot biztos lehetne egyrészről magyarázni a marketinggel, de szerintem nem csak ez az oka. Én a másik okot az újságírókban látom, akiknek sokszor kell véleményükkel „nem teljesen megegyező" írást publikálni, mert bizony a kiadók (játék- és újságkiadók egyaránt) nagy urak. Ha most ti leírtátok volna, amit én próbáltam összefoglalni a múltkori levelemben, lehet hogy nem lenne több „exkluzívmégcsakafélviláglátta" játékbemutató, amelyből remekül megél ez a fajta média is.

»A helyzet ennyire nem egyértelmű. Tudom, hogy nem én vagyok az első, aki leírja, és azt is tudom, hogy hiába írom le ezerszer, jobb kezemmel a Biblián, a ballal a kisdobos-igazolványomon, úgyse hiszi el senki, de azért tegyünk egy próbát: a közhiedelemmel ellentétben a játékok

»KISORSOLTUK!

Már nagyon sokan kérdeztétek, sőt, követeltétek, hogy áruljuk el, ki nyerte a 2009/12-es számban meghirdetett PS3-nyereményjátékának fődíját, a Sony Playstation 3-at. Húztuk-halasztottuk a dolgot, hiszen mindannyian örültünk a kis masinának itt a szerkesztőségben, mert bár van itt egy halom mindenféle gép, sosem baj, ha van plusz egy... Viszont most már nem kertelünk tovább, áldoztunk csirkét, hajítottunk fekete macskát a bal vállunk felett, és csak kihúztuk a nevet, ami nem más mint, és persze sok szeretettel gratulálunk neki, (a hatalmas szerencséről e-mailben értesítjük):

MOLNÁR MILÁN

kiadói (vagyis hazai viszonylatban inkább forgalmazói) nem (ismétlem: Nándor-elemér-Nándor) fizetnek azért, hogy írjunk a játékaikról, azért meg pláne nem, hogy jót. Bár néha megkapjuk, hogy ejnye, miért húztunk le egy bizonyos játékot, de bizton állíthatom, hogy nincs a torkunkon a kés, mikor az értékelést adjuk. Ellentétben azzal, amit te próbálsz sugallni, az újság akkor marad fent sokáig, ha a valósághoz, és néha egy a köz által is elfogadott mércéhez közel álló értékeléseket adunk. Ez persze nem azt jelenti, hogy valami rosszul értelmezett konformizmusból kifolyólag azt kell szem előtt tartani, hogy az olvasók vajon mennyire értenek majd egyet az értékeléssel (úgyis mindig lesz olyan, aki szerint túl-, és olyan is, aki szerint alulértékeltük az adott játékot), hanem csak azt, hogy azért lehúzni olyat, amit többen vettek meg (és többen játszanak, nézz csak fel néha a multira) mint a teljes finn népesség, nem lenne jó ötlet. (Továbbra is tartom, hogy a játék nekem sem ért kilencven-akárhány százalékot, de unalmas, önmásoló vacaknak sem nevezném). Az is tévhit, hogy néha nem a véleményünket, csak egy Vélemény Lightot kell leírnunk, különben nem kapunk több exkluzív anyagot – a megállapodások általában csak addig tartanak, hogy az adott anyag mennyire kiemelt helyen szerepel majd az újságban (a címlapon, például), de hogy a pontos szöveg mi lesz, az nincs kikötve. Tapasztalataim alapján nem sok olyan akad, ami jobban felbőszítene és hibákra érzékennyé tenne egy újságírót, mint az ilyen kiadói javaslatok... Egy fél mondatban arról, hogy a többi kiadó csúszott a megjelenéssel: szerintem volt egy-két olyan az elején, aki tényleg megijedt, a többiek meg csak kihasználták, hogy most presztízsveszteség nélkül adhatnak a rabszolgáknak plusz fél évet, hogy ne egy félkész program menjen aranylemezre.

A lényeg az egész fenti hülyeségből annyi, hogy ha egy játék sz.r, akkor azt le kell írni. Az MW2 nem sz.r, de nem annyira jó, mint amennyire tartják. **(A kedvemért tedd már hozzá, hogy „szerintem". - M)** Az egy dolog, hogy veszik, mint a cukrot (= jó marketing) **(Nem kizárólag. - M)**, de attól még szakmai szemmel lehet rossz, vagy kevésbé jó. Nektek mindent szakmai szemmel kell nézni és írni róla. Lásd Transformers 2 mozifilm (tudom mindig ezzel, vagy ezzel kapcsolatosan példálózok, de miért is ne), minden valamirevaló mozimagazin leírta, hogy bugyuta, 5 éves életkor felett kerülendő (átlag 40%-ot kapott), a mozikban kasszasiker lett, de ettől az még rossz, és nem hiszem, hogy Transformers 3-t csak a látvány, vagy Megan Fox el fogja vinni a vásznon. Ők le merték írni (YES, THEY DID IT).
Befejeztem, végül is úgy is azt csináltok, amit akartok. Minden szubjektív, ugye? Szubjektíven írom, hogy ettől még az újság szinvonalas, pláne a ***-gal összehasonlítva.
Üdv,
Ákos

» E l kell, hogy keserítselek: még a Transformers 7 is simán kitermeli majd a legyártásának költségeit, mert amíg robbanás, lövöldözés és jó csaj van egy filmben, addig arra vesznek jegyet a népek. Továbbá továbbra sem értek egyet azzal, hogy a pokol tornácának szintjére kellett volna húzzuk az MW 2-t csak azért, mert nem formálta újra az FPS-ek zsánerét, és továbbra sem tetszik, hogy mindenki, aki megtette (már a lehúzást, nem az újraformálást), hős. Nincs azzal baj, ha alaposan leforrázunk egy játékot, ami megérdemli (például a Dark Void, az megérdemli), de azért csak ne eregessük a testnedveinket széllel szemben csak azért, hogy mi legyünk a Nagy Igazságos Odamondók a vidéken. Azt kell leírnunk, hogy az emberek jól szórakoznak-e majd a játékkal – márpedig az MW 2 kitűnő szórakozás.

ÚJRAJÁTSZÁS

Szia Miguel!
Amikor elolvastam az előző Guru levrovját, kicsit megdöbbentem, mert elolvasva Ákos levelét ráeszméltem, hogy nem vagyok egyedül azzal, hogy az MW2-tot egy nagy marketinges maszlagnak tartom. (Nem kérdőjelezem meg Chris döntését, nyílván a cikkírás szubjektív műfaj és mindenkinek más egy adott játékról a véleménye.) Igazából egy kicsit furcsa ötletem lenne: régen volt egy kis index, hogy az egyes játékrészek milyen mértékben adagolják az izgalmakat. Ezt át lehetne ültetni egy olyan rendszerbe, ami mutatja, hogy egy játékot újrajátszva mennyire csökken az az érték, amit alapból egy játékra adtok. (Tehát, hogy az MW2 95%-a második végigjátszásra már nem tartogat semmi újdonságot, ezért csak 80%, a multi változatossága miatt viszont kaphat 87%-ot)– gyakorlatilag egy újrajátszási faktor csak vizuálisan és százalékokkal. Amikor vannak olyan játékok, amit nem lehet 3 óra alatt végigvinni, mint például a Dragon Age, akkor elég lenne legközelebbi számba mondjuk a hírek közé egy két soros megemlékezés, hogy tudta tartani azt a színvonalat, amit az első értékeléssel adtatok. (Bár az is igaz, hogy kicsit időigényesebbé válna így egy tesztelés, de mindenképpen reálisabb lenne).
Olvasó

»Az ötlet nem rossz, és nem is azért megvalósíthatatlan, amit mondasz, hiszen a hosszú játékok tesztelése így is hosszadalmas folyamat, tulajdonképpen plusz egy végigjátszás már nem oszt, nem szoroz. Inkább azt kell szem előtt tartanunk az ilyen újításoknál, hogy mennyire segítené ez az olvasókat, hiszen a Guru egyik célja, hogy segítsen az embereknek eldönteni, mi az, amire érdemes pénzt és időt áldozni, és mi az, ami nem. Mégsem várhatjuk el, hogy a pontos véleményalkotáshoz több hónapon keresztül vegyétek a lapot, mert az alapcikkből még nem derül ki a teljes véleményünk... Nem, maradunk annál, ami most van: a cikkíró kerek-perec megmondja, hogy van-e értelme újrajátszani a játékot, vagy az csak egyszeri időtöltés.

SAVAS CÍMLAP

Üdvözletem Miguel!
Először is szeretném megdicsérni azt az embert, aki kitalálta, hogy a Jericho legyen a teljes játék. Én nem hallottam róla, de gondoltam kipróbálom. Ilyen jó története még egy játéknak sem volt idáig azok közül, amiket végigjátszottam. Látszik, hogy profi író alkotta a sztorit. 2007-es játékhoz képest nagyon szép a grafikája, plusz nagy vas se kell hozzá, hogy maxon futtathasd. Szeretném még megdicsérni a dizájnereteket is. A címlapok egyre jobbak, főleg ez a mostani MW2-es címlap. Nem csak a címlapok, de a cikkek is egyre jobban néznek ki. A címlap szépnek szép, de a stílusa nem tetszik. (Szerintem ezzel nemcsak én vagyok így.) A címlapon lévő kifejezések mind azt sugallják, hogy próbáld ki ezt, mert ilyen zsír meg olyan überkirály. Meg csak itt, csak neked, csak most. Pl.: NFS SHIFT: Gyönyörű és megújult. A Guru csak az NFS-sel hajlandó száguldozni.

Core i5 teszt: Reszkethet az AMD? Itt az Intel vadonatúj CPU-ja

Assassin's Creed 2: A tavalyi év legnagyobb csalódásának folytatása. Szerintem van sok játék, ami sokkal rosszabb volt, mint az AC. Nekem személy szerint tetszett. **(Azért ahhoz képest, hogy milyennek ígérték a megjelenés előtt, nagy csalódás volt – ellentétben a második résszel, ami egyenesen zseniális. - M)**
Hát egyelőre ennyi. A címlap stílusán igazán javíthatnátok. Mert kb. olyan stílusa van, mint a TV reklámoknak. Amúgy ezenkívül minden jó. Így tovább! Ja, és boldog karácsonyt a PC Guru teljes szerkesztőségének!
Attila

»Igen, lebuktam, ez egy régi levél, de ahogy a játékvilágban, úgy a levrovban is igaz az az állítás, mely szerint nem mindig csak a legfrissebb a legjobb. De hogy érdemben is válaszoljak: hidd el, a címlapok szövegezésének témakörében itt a szerkesztőségben is vannak késhegyre menő viták, és így jobban belegondolva tényleg ez az egyik olyan topik, amin valóban káromkodva-ordibálósig szoktak fajulni a dolgok. Egyesek veled értenek egyet, mások meg a nálunk jóval okosabb marketinges szakemberek világszintű tapasztalatában hisznek – én most itt nem foglalnék állást a kérdésben, viszont ti, olvasók, megtehetitek. Indítottam egy internetes szavazást a PGO-s blogomon (igen, azon, ami olyan „gyakran" frissül), ahol megnyomhatjátok a véleményeteket. Nem ígérem, hogy ettől bármi változik, hiszen messze van azért ez még az ügydöntő népszavazástól, de tudnotok kell, hogy ha véleményetek van, annak hangot is adhattok. Mindent összevetve azért csak-csak az újság van értetek, és nem fordítva...

Miguel
levrov@pcguru.hu

»STEVE PERRY

SZEREPCSERE

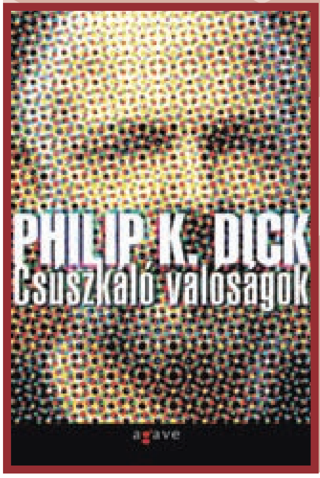
»Szukits Kiadó

Közeleg a legújabb Predator mozi, s ha addig nem bírnánk ki a ragadozók nélkül, akkor érdemes ellátogatni a könyvesboltokba, mert regény formában azonnal élvezhetitek az emberek és a vadászó idegenek újabb konfliktusát. A helyszín ismét a Föld, és a Predatoroknak rá kell jönniük, hogy nem minden ember könnyű préda.«

»PHILIP K. DICK

CSÚSZKÁLÓ VALÓSÁGOK

»Agave Könyvek

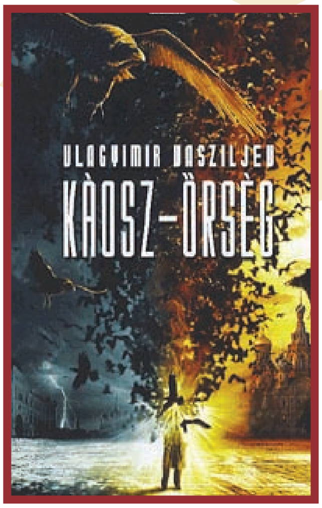


Hála az Agave Könyvek szorgos munkájának, mostanra számos Dick mű olvasható magyar formában, igényes kivitelben. Idén sem maradunk a mester munkái nélkül, hiszen megjelent a Csúszkáló valóságok, amely ezúttal nem regény, hanem a szerző gondolatait feltáró olvasmány.«

»VLAGYIMIR VASZILJEV

KÁOSZ-ŐRSÉG

»Metropolis Media



A nagy sikerű orosz Őrség-trilógia végül megérte a negyedik kötetét is, ám lényegében nem a lezárt történet folytatását kapjuk, hanem egy új sztorit a már ismert világban, olyan teremtményekről, akiknek fogalmuk sincs az őrségekről és a megállapodásokról. Szóval a baj adott, vár az izgalom.«

»NICK HORNBY

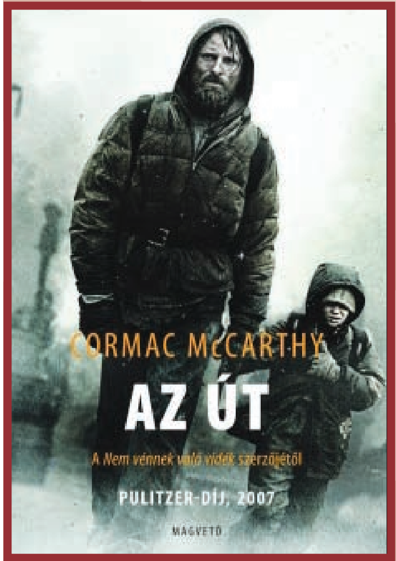
MEZTELEN JULIET

»Kiadó: Európa Kiadó
»Oldalszám: 384 oldal
»Ár: 3400 Ft

Nick Hornby az egyik legsikeresebb és legnépszerűbb angolszász író, akinek regényei hazánkban is sokak által kedvelt olvasmányok, és a rajongók mindig tűkön ülve várják, hogy végre magyar nyelven is olvasható legyen a szerző egy-egy újabb regénye. Szerencsénkre a várakozásnak most egy darabig ismét vége, hiszen megjelent Hornby legújabb munkája, a Meztelen Juliet, amely ismét teljesen átlagos, ámbár kissé fura figurákat mutat be, különleges szituációban, el-elgondolkodtatva az embert az „élet nagy dolgairól", úgymint szerelem, barátság, párkapcsolat. Hornbyt sokszor éri az a kritika, hogy folyton ugyanazt művet írja meg más-más nézőpontokból, s bár akad némi igazság ebben a kritikában, azt semmiképpen nem szabad szó nélkül hagyni, hogy írásai könnyedek, ámbár mégis hétköznapian bölcsek, de nem szájbarágósak. A Meztelen Juliet karaktereinek problémája ismerős: egy párt látunk, akik 15 évnyi együtt töltött idő után kiüresedett kapcsolatukban szinte idegenek egymás mellett, életük mindennapi rutin, amit a férfi (Duncan) zenei idoljának újbóli felbukkanása ráz fel és végül szüntet meg. A regény a megszokott életét felrúgó Annie szemszögéből mutatja be a történetet, és miközben mélyen megismerjük a központi karaktert, kapunk egy képet a mai világról, az internetről, a celebekről, és úgy általában a dolgok folyásáról, hogyha hirtelen vége szakad az életünk egy meghatározó elemének. Hornby tökéletesen hozza a tőle elvárt minőséget, munkája szórakoztat, kikapcsolja és a végére kicsit megnyugtatja az embert, egyaránt alkalmas rajongóknak, és a szerző szempontjából még szűz olvasóknak.«

»CORMAC MCCARTHY

AZ ÚT



»Kiadó: Magvető Kiadó
»Oldalszám: 288 oldal
»Ár: 2990 Ft

Cormac McCarthy neve hazánkban akkor lett népszerű, mikor végre – a nagysikerű filmadaptációval egy időben – megjelent a Nem vénnek való vidék című munkája, amely sajátos jegyeiből, karaktereiből és hangulatából fakadóan méltán vált számos olvasó kedvencévé. Most, hogy ismét érkezik filmváltozat, a Magvető kiadónál felbukkant az eredeti regény, Az út, a könyv, amely ezúttal egy roppant durva világba kalauzol minket, egy disztópiába, ahol az emberi civilizáció már a múlté. Hogy mi és miért söpörte el a társadalmat, nem tudni, de senkit nem is érdekel, hiszen csakis egyetlen dolog számít: a túlélés. Hőseink apa és fia, akik délnek tartanak, annak reményében, hogy még találnak valamit az egyszer volt világból. Útjuk során feltárul előttünk az apa-fiú kapcsolat, amely a számos párhuzamos borzalom hatására sokkal nagyobb nyomatékot kap, mintha egy idilli világban tapasztalnánk mindezt. McCarthy regénye sötét, nyomasztó, reménytelen, de még így is letehetetlen olvasmány, és nemcsak speciális atmoszférája és az általa bemutatott világ okán, hanem az események és párbeszédek mögött megbúvó gondolatok miatt is. Ha igazán kíváncsi vagy erre az olvasmányra, még a film előtt szerezd be, az élmény az oldalakat lapozva jön át igazán.«

»JÁTÉKZENE

ASSASSIN'S CREED 2

»Szerző: Jesper Kyd

»Dalok száma: 35 szám

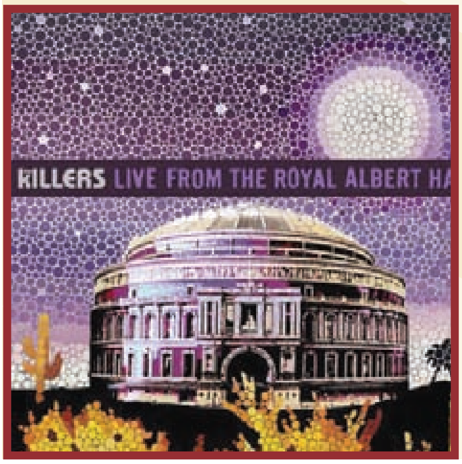
Már akkor tudtuk, hogy az Assassin's Creed 2 zenéjét meg kell szereznünk, mikor először helyeztük be az Xboxba a játék lemezét. Akárcsak az első rész esetében, a program mellé komponált muzsika fenomenális, és január közepén végre meg is érkezett a szerkesztőségünkbe a csomag, amely az albumot rejtette, és akárcsak a játékban, úgy annak zenéjében sem kellett csalatkoznunk. A muzsika elkövetője egyébként Jesper Kyd, akinek már az első rész dallamait, illetve olyan játékok aláfestő zenéit köszönhetjük, mint az Unreal Tournament 3, a Kane and Lynch, a Splinter Cell: Chaos Theory, vagy éppen Hitman 2: Silent Assassin. Az első kellemes meglepetés egyébként akkor ért minket, mikor kibontottuk a CD-tokot, ugyanis nem egy, hanem rögtön két lemez lapult a csomagban, nem kevesebb mint harmincöt szerzeménnyel. Az Assassin's Creed 2 zenéje ebből fakadóan kellemesen hosszú ideig szólhat a fülünkben, és szólni is fog, ugyanis egy valóban remek zenei anyaggal van dolgunk. Jesper tökéletesen ötvözte a középkori zenei világot a modern taktusokkal, szóval nem egy klasszikus albumot, hanem egy igazi dinamikus összeállítást kapunk, amelyben egyaránt akadnak visszafogottabb és kifejezetten pörgős tételek. Az Assassin's Creed 2 alaptémája jó párszor felcsendül az egyes számokban, s nem egyszer okozott nekünk libabőrös pillanatokat, mikor énekkísérettel, vagy éppen egy gitárszólammal kiegészítve hangzott fel a hangszórókból. Jesper Kyd munkája tehát valódi zenei élmény, nemcsak a játék szerves részeként, de önmagában is működik, így bátran ajánljuk meghallgatásra. Szinte biztos, hogy nem csalódtok majd benne.«

»THE KILLERS

LIVE FROM THE ROYAL ALBERT HALL

»Kiadó: Island

»Dalok száma: 17 szám



Gyanítom, hogy a The Killers nevű formációt nem kell bemutatni senkinek (ha mégis, akkor érdemes egy kicsit eltávolodni a kereskedelmi rádiók zenei világától, ugyanis az igazi csemegék azon túl találhatóak), hiszen eddig megjelent három lemezükkel bizonyították, hogy helyük van a globális zenei palettán. Legújabb korongjuk nem stúdióalbum, hanem ahogy a cím is mutatja, egy koncertfelvétel, méghozzá egyenesen a Royal Albert Hallból. A hazánkat is megjárt csapat ezen lemeze főleg azoknak ajánlott, akik annak idején ellátogattak a Sziget fesztiválon tartott koncertjükre, és hozzánk hasonlóan hatalmasat csalódtak az ottani produkcióban – a mostani albumot beszerezve ugyanis megtudhatjuk, hogy milyen az, mikor a zene és a zenészek is a topon vannak. A lemezen található tizenhét számot tartalmazó összeállítás (plusz a videoanyagos DVD) ugyanis roppant jól sikerült válogatás, mondhatni a banda legjobb szerzeményei egybecsomagolva, azzal a bónusszal, hogy ezúttal nem a tiszta stúdiókörnyezet, hanem egy zseniális koncert hangulata érződik a számok hallgatása közben. Persze tudni kell szeretni az ilyesmit is, hiszen a hangzás helyenként nem közelíti a megszokottat, sőt, némelyik nóta korántsem üt akkorát, mint a normál verzióban, de ennek ellenére ez az élő felvétel mégis kiváló választás lehet, nyilván Killers rajongóknak, ugyanis tényleg a lehető legjobb számok kaptak helyet a korongon, és a bulihangulat valóban átjön a hangfalakon keresztül. Reméljük, hogy egyszer majd élőben is részünk lehet valami hasonlóban itthon. «

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»Dommin
(CD)
Love is gone

»Linkin Park
(CD)
LP Underground 9 - Demos

»The Magnetic Field
(CD)
Realism

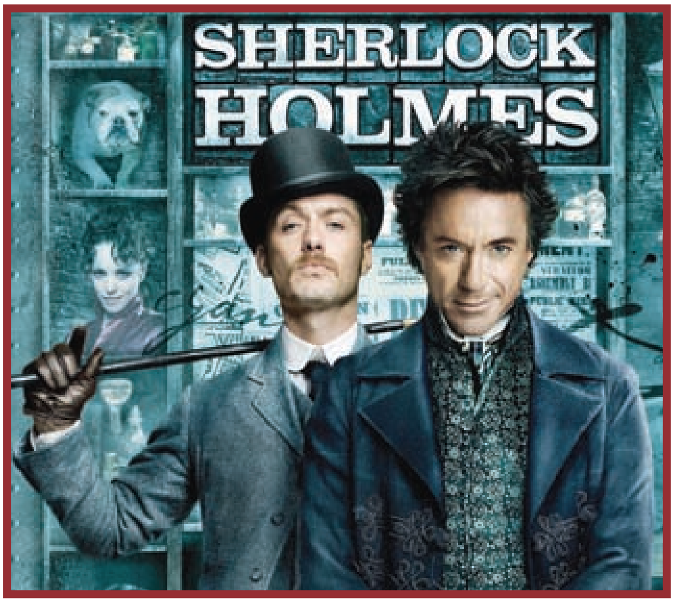
»Shutter Island
(CD)
Filmzene

»Up in the Air
(CD)
Filmzene

SHERLOCK HOLMES

»Rendezte: Guy Ritchie
»Szereplők: Robert Downey Jr., Jude Law, Rachel McAdams
»Hossza: 128 perc

A legújabb Sherlock Holmes filmről már párszor ejtettünk szót filmrovatunk hasábjain, és komoly várakozással tekintettünk Guy Ritchie legújabb munkájára. Hiába nőttek az elvárásaink minden egyes új előzetes megtekintését követően, az alkotásnak sikerült megugrania a szerkesztőség képzeletbeli lécét, és a moziból kilépve elégedetten konstatáltuk, hogy egy igazán szórakoztató filmet sikerült megtekintenünk. Sherlock Holmesról mindenkinek a hatalmas pipa, a kissé fura kalap és a pengeéles logika ugrik be elsőre, ám a film alkotói csavartak egy jókorát Sir Arthur Conan Doyle karakterén, és olyan, mintha egy viktoriánus James Bondot kapnánk a megszokott nyomozó helyett – és ez bizony nagyon jó recept. Habár a nyomozás most is komoly szerephez jut, a rejtélyek megoldása nem egy sötét szoba foteljében történik, hanem kalandos akciók közepette. A Robert Downey Jr. által életre keltett karakter ugyanis kissé izgága, minden lében kanál, és ha éppen unatkozik, akkor mindenféle pusztakezes küzdelmekben vesz részt, csak úgy, a maga szórakoztatására. Nem tévedés, hősünk nem egyszer keveredik pofonoktól terhes csetepatékba, és a küzdelem igen jól áll mind neki, mind elmaradhatatlan társának Watsonnak. Persze a film történetét adó rejtély kibogozása sem szorul háttérbe, Holmes tűéles logikával mutat fityiszt a mitikus hókuszpókusznak, és a néző tökéletesen szórakozik. Akció, lehengerlő látvány, kiváló színészek, érdekes történet, egy csipetnyi romantika, kiváló humor – ez az új Sherlock Holmes, a film, aminek már tűkön ülve várjuk a folytatását.«



DR. PARNASSUS ÉS A KÉPZELET BIRODALMA

»Rendezte: Terry Gilliam
»Szereplők: Heath Ledger, Christopher Plummer, Lily Cole, Tom Waits
»Hossza: 122 perc

Terry Gilliam új filmje már két évvel a mozikba érkezése előtt is hatalmas sajtóvisszhangot kapott, azon szerencsétlen apropó kapcsán, hogy Heath Ledger ezen mozi forgatása közben vesztette életét – azaz ez a fiatalon elhunyt színész utolsó mozgóképes munkája. Talán sokan tudják, hogy a Dr. Parnassus forgatása még nem fejeződött be Ledger halálakor, ám a tragédia mégsem szabott gátat a produkció elkészültének, ugyanis a történet sajátosságának hála meg lehetett úgy oldani a színész pótlását, hogy az ne legyen zavaró a nézők számára. Ennek köszönhetően Heath mellett olyan színészek játsszák el a főszerepet, mint Johnny Depp, Jude Law és Colin Farrell – ezzel adva egy igen sajátos ízt az egyébként is sajátos történetnek. A címszereplő Dr. Parnassus üzletet köt az ördöggel, s a gonosz paktumban az öreg doktor hamarosan 16 évessé cseperedő lánya a tét. A születésnap közeledtével az ördögön azonban ismét úrrá lesz a játékszenvedélye, és ad egy utolsó esélyt Parnassusnak, hogy megvédje egyetlen gyermekét. Csak egy fogadás, amit ha a címszereplő megnyer, akkor az őt kötő béklyó semmissé válik. A cselekmény váratlan fordulata, hogy egy ismeretlen keveredik a doktor díszes kompániájához, aki még szerencsét is hoz, ám idővel kiderül, hogy semmi nem az, aminek elsőre látszik. Terry Gilliam ismét egy gyönyörű fantáziavilágot kelt életre a vásznon, a vizuális effektek elvarázsolják a nézőt, azonban hiába a borongós, ám magával ragadó látvány, a képeken átsejlik a történet kiszámíthatósága és egyszerűsége, és hiába a remek színészi játék, néha önkéntelenül is úgy érezzük, hogy csak egy nagy színes lufi lebeg a szemünk előtt. Ettől függetlenül a Dr. Parnassus és a képzelet birodalma egy szórakoztató alkotás, de valószínűleg csak egyetlen alkalom erejéig, sokat hivatkozott klasszikus nem lesz belőle.«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»TEKKEN
Videojátékból meglehetősen ritkán készül értékelhető mozifilm, főleg, ha verekedős programról beszélünk. Egyedül talán a Mortal Kombat első része volt valamilyen szinten fogyasztható ebben a témában, de ha a Street Fighterre vagy a DOA-ra gondolunk, akkor még most is kiver minket a víz. Éppen ezért gondoljuk azt, hogy a Tekken film is egy hatalmas tévedés, hiába csinálják keleti filmesek. Nem tudjuk, hogy hozzánk eljut-e valamilyen formában (a mozit neccesnek tartjuk), de megnézni nagy valószínűséggel nem nagyon fogjuk.

»SPIDER-MAN REBOOT
Korábban már volt róla szó, hogy a csalódást okozó harmadik rész után már nem nagyon várjuk a negyedik részt, azonban a lap készítése közben beütött a mennykő, és a Sony szélnek eresztette a teljes Pókember-stábot, és kitalálták, hogy elölről kezdik az egész szériát. Azaz Petert megint megcsípi a pók, megint meghal Ben bácsi, ám ezúttal végig a középiskolában játszódik majd a történet – á la Ultimate Spider-Man. Nos, ettől a gondolattól minket kirázott a hideg, hiszen még nincs 10 éve, hogy az első Raimi-féle Pókember elkészült. Még el sem feledhettük, és máris jön az új változat. Hát van értelme ennek?

»NÉGY TESÓ 2
Mark Whalberg szekere mostanában nem fut valami fényesen, a filmjei nem keltenek valami nagy visszhangot, így a sztár úgy gondolta, hogy ideje újramelegíteni egy közepes sikerét, ami még valamikor 2005-ben volt a mozikban. Páran talán még emlékeztek a Négy Tesó című alkotásra, ami ugyan nem volt rossz, de azért olyan hatalmas sikernek sem neveznénk. Ahogy a cím is mutatja, akkor négy testvér volt a főszereplő, akik összejöttek egy kis leszámolásra. A folytatás azért is érdekes egyébként, mert a végére már nem négyen voltak a srácok. Akkor most mi lesz?...

A MENTALISTA (1. ÉVAD)

»Lemezek száma: 6 lemez
»Ára: 8390 Ft
»Megjelenés: február 17.

Az elmúlt évek egyik legsikeresebb újonc sorozata volt a Mentalista, amely annak ellenére nyerte el a nézők millióinak kegyét, hogy ismét „csak” egy nyomozós szériáról van szó – márpedig ezzel a zsánerrel napjainkban már több tucat Dunát is be lehetne rekeszteni. Szerencsére ezúttal nem arról van szó, hogy egy mindenféle szuper kütyükkel megáldott csapat fut a bűnözők után, hanem egy furcsa felállás tanúi lehetünk, ahol a teljesen hétköznapi nyomozók mellé csatlakozik egy „mentalista”, amolyan szakértőként, és ahogy az lenni szokott, az ő megérzései vezetik rendre sikerre az egyes nyomozásokat. A siker záloga nagy valószínűséggel az eredetinek ugyan nem nevezhető, de a zsarudömpingben üdítőnek ható felállás, illetve a tökéletesen eltalált, szimpatikus és talpraesett, nem mellesleg igen ravasz főszereplő, akit Simon Baker kelt életre. A kezdő évad TV-s sikere után végre nálunk is kapható lesz az első 23 epizód, összesen 6 lemez, méghozzá némi extrával kiegészítve: két kisfilm, kimaradt jelenetek és bakiparádé várja majd az érdeklődőket. Aki tehát szerette az első évadot, annak most itt a lehetőség az ismétlésre, aki pedig eddig még nem próbálkozott a Mentalistával, nos, annak most ennél jobb vételt nem is tudnánk ajánlani sorozatfronton.«

4400 (1. ÉVAD)

»Lemezek száma: 2 lemez
»Ára: 4290 Ft
»Megjelenés: január 20.

A sci-fi rajongók számára bizonyosan jó hír, hogy végre hazánkban is megjelenik a sokak által kedvelt 4400 című széria, amely az elmúlt években követhető volt néhány magyar adón. Ha esetleg eddig lemaradtatok volna róla, akkor nagy vonalakban arról van szó, hogy az emberiség történetének elmúlt száz évében több ezer ember tűnt el nyomtalanul a föld színéről, aztán egyik pillanatról a másikra egyszer csak visszatérnek, összesen 4400-an, mindenféle időkből, gyerekek, nők és férfiak egyaránt, méghozzá úgy, hogy egyetlen percet sem öregedtek. A kormány természetesen szeretné tudni, hogy mi történt a 4400 földlakóval, és igyekeznek is mindannyiukat nyomon követni, hogy kiderüljön, mi áll az egész világot felforgató eltűnések, majd visszatérések mögött. Természetesen rejtély és fordulat van bőven a sorozatban, szóval akitől nem áll távol a misztikus-tudományos vonal, az szinte biztos, hogy jól fog szórakozni ezen sorozat megtekintése közben. Sajnos a megjelenés magyar módra elég karcsú, két lemezen érkezik, extrák nélkül, de legalább viszonylag baráti, 4000 Ft körüli áron. Ami jó hír, hogy a folytatásra sem kell majd hónapokat várni, az első évad már a boltokban lesz, mire a lap megjelenik, a második szezon pedig már február végén elérhetővé fog válni.«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»GHOSTBUSTERS 3

Hihetetlen, de igaz. A nyolcvanas évek egyik legnépszerűbb filmduójának, a Szellemirtóknak már tervbe van véve a harmadik része, méghozzá olyan felállásban, hogy többen visszatérnek majd az eredeti szereplőgárdából (pl. Sigourney Weaver), sőt még a rendező is ugyanaz lesz, Ivan Reitman. Az első netes pletykák szerint Bill Murray szellemként fog visszatérni a folytatásban (álzombinak nem volt rossz a Zombielandben), de minket még ez sem tántorít el ettől a filmtől, hiszen lassan húsz éve várjuk, hogy végre ismét előkerüljenek a protonfegyverek, hogy megmentsék New Yorkot a kísértetek hadától.

»KÖNTÖRFALAK

Nagyon-nagyon ritkán szoktunk nektek magyar filmet ajánlani a Guru hasábjain, sőt, ha tehetjük, kerüljük a magyar alkotók munkáit, azon egyszerű oknál fogva, hogy a hazai filmesek évente nagyjából egyetlen nézhető mozgóképet képesek eljuttatni a mozikba. Ezen egyetlen alkotás lehet idén a Köntörfalak, amely a bemutató alapján egy érdekes és csavaros kamaradarabnak tűnik, méghozzá Tompos Kátyával a főszerepben, és ha másért nem, hát miatta biztos, hogy érdemes lesz beülni a moziba, hiszen az egyik legszebb és legtehetségesebb magyar színésznőt tisztelhetjük a személyében.

»PREDATORS

A Predator-széria harmadik részéről már volt szó, és a jövőben is a látóterünkben marad az alkotás, hiszen hazánk fia, Antal Nimród rendezi a Ragadozók legújabb fejezetét, amelyben a maszkos űrlények elrabolnak néhány földi keményfiút, hogy aztán a saját bolygójukon vadásszák le őket. A moziban fel fog tűnni Laurence Fishburne is, aki egy olyan embert alakít, aki már évek óta az idegen bolygón van, és sikerrel élte túl az őt ért támadásokat. A recept ígéretes, mi már nagyon várjuk, hogy ismét láthassuk, ahogy a Ragadozók összecsapnak embertársainkkal...

SETÉT TORONY: A KÉPREGÉNY

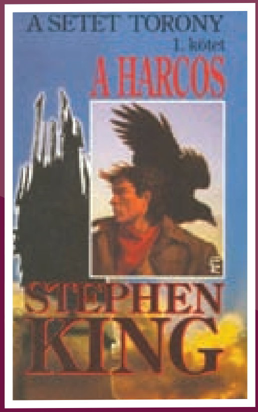
Az év eleje, főleg a január a képregénykiadásban sem arról híres, hogy özönlenek a kiadványok, így most a hagyományos, már megjelent képregényeket bemutató rovatunkat kicsit felrúgva egy olyan cikket állítottunk össze, amely egy, a közeli jövőben megjelenő kiadványra koncentrál. Nem tévedés, hamarosan hazánkban is kapható lesz a Setét Torony-képregény.

Szinte biztos, hogy az olvasóink között számos olyan egyén akad, aki igen jól ismeri Stephen King munkásságát. A horrorirodalom királyának is tartott szerző már hosszú évekkel ezelőtt kivívta a libabőrfakasztó regényeket kedvelők rajongását, s neve továbbra is jól csengő hívószó, annak ellenére is, hogy az elmúlt években már nem olyan színvonalú regényeket publikált (lásd Álomcsapda, Mobil, Rémautó), mint mikor sokan a kedvenc szerzőjükké fogadták, még a Tortúra, a Rémkoppantók vagy a Borzalmak városának megjelenése idején. King számos emlékezetes alkotást letett az asztalra pályája során, de talán mind közül kiemelkedik azon munkája, amely több mint két évtizeden át készült, és összesen hét regényt foglal magába. Sokan bizonyára már kitalálták, ez a Setét Torony-ciklus, az a regényfolyam, ami lezárultát követően két táborra osztotta a King-rajongó olvasókat: imádókra és utálókra. A Setét Torony-sorozat nemcsak azért különleges, mert elképesztően hosszú ideig készült (gondoljunk bele, hány olvasó nem érhette meg a végét, huszonkét év rengeteg idő…), de azért is, mert lényegében egybeolvasztotta King teljes munkásságát. A sorozat kezdetén Gileádi Rolandot követjük, aki egy feketébe öltözött embert üldöz, egy „fantomot”, aki segíthet neki eljutni a Setét Toronyhoz, minden világok tengelyéhez. Ahogy haladunk előre a regényekben, úgy tárul fel előttünk Roland múltja, új szereplők csatlakoznak hozzá, és lassan kiderül, hogy az egész világ sorsa van a hőseink kezében. Ha belekezdünk a hét kötetbe, egy izgalmas, szerteágazó fantasy-dráma kezd peregni a szemünk előtt, váratlan fordulatokkal, hihetetlen eseményekkel, kapcsokkal, amelyek összehozzák King számos regényét, a Borzalmak városától a Talizmánon át egészen az Atlantisz gyermekei című kötetig. A Setét Torony-ciklus összefonódása sok más regénnyel annyira bonyolult, hogy még egy külön kötet is megjelent, amely mindent helyre tesz a felmerülő kérdésekkel kapcsolatban. Ez persze nem azt jelenti, hogy a csemege követhetetlen lenne, avagy élvezhetetlen a szerző egyéb könyvei nélkül, szó sincs ilyesmiről, csupán King zsenijét mutatja, hogy képes volt olyan szálakat szőni két regénye között, amire mi nem is gondoltunk volna – de ettől függetlenül a regénysorozat önmagában is igen élvezhető, és ajánlott mindenkinek, aki szereti a monumentális és hosszú fantasy-ket.

> A Setét Torony újabb fejezetekkel bővül, csak most képregényben.

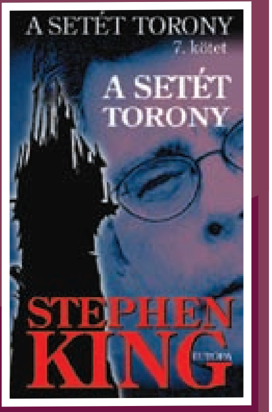
A Setét Torony 2004-ben zárult a hetedik kötettel (és a befejezés azonnal megosztotta a rajongótábort), és a Marvel kiadó 2007-ben döntött úgy, hogy képregény formában is életre kelti King univerzumát. Ez azonban nem azt jelenti, hogy ez egy adaptáció, a rajzolt sorozat ugyanis nem a regényeket ülteti át képes formába, hanem lényegében kiegészíti az ott olvasottakat. Akárcsak a regényfolyam, a képregénysorozat is hét nagyobb fejezetből áll, ebből a hét fejezetből öt már megjelent, a hatodik

»AZ EREDETI DARK TOWER-SOROZAT NÉHÁNY BORÍTÓJA



»SETÉT TORONY ITTHON«

A cikkünkben esett róla szó, hogy Stephen King huszonkét éven keresztül írta a hétkötetes Setét Torony ciklust, ami a maga nemében egészen elképesztő időintervallum, majdnem egy negyed század. A mester 1982-ben látott neki A harcos című nyitókötet megírásának, és 2004-ben adták ki az utolsó kötetet, amiben Roland végül a Setét Toronyhoz ér. Mi magyarok valamivel szerencsésebbek voltunk ebben a tekintetben, ugyanis a hazai kiadás „csak" tíz évet ölelt fel. Az első kötet még a kilencenes évek végén jelent meg a boltok polcain, majd végül az utolsó felvonás 2007 végén került a könyvesboltok polcaira – mind a hét kötetet az Európa Kiadó hozta el számunkra. Akárcsak a világ többi táján, a befejezés nálunk is két táborra szakította az olvasókat, hiszen az emberek vagy szeretik a történet lezárását (mi ide tartozunk), vagy a pokolba kívánják azt. Ha esetleg te magad még nem hallottál erről a nagyívű történetről, akkor azt ajánljuk, hogy vágj bele, mert egy hosszú és élvezetes utazás vár rád a Setét Torony hét kötetének több ezer oldalán...



éppen fut Amerikában, a hetedik pedig valamikor 2010-ben lát majd napvilágot. Míg a regényekben oda-vissza ugráltunk a különböző idősíkok és univerzumok között, és több szereplőt követhettünk nyomon, addig a képregények csakis a múltra, és Roland figurájára koncentrálnak, és azt mesélik el nekünk, hogy a fiatal gileádi tinédzserből miképp válik az a megkeseredett és megszállott ember, akivel az első Setét Torony-regény (A harcos) elején találkozhattunk. Az irodalmi és képregényes változatok között van átfedés, főleg a hét füzetet számláló első sorozatban, de a második szériától már csupa új fordulat és fondorlat vár ránk, így tökéletes kiegészítés lehet azok számára, akik szerették a Setét Torony-regényeket, és szívesen elmerülnének újra Gileádi Roland történetében. Ezt olvasva azonban nem szabad azt hinni, hogy ez a képregény csak azok számára lesz élvezetes, akik már ismerik King munkáját, ugyanis a képregény önmagában, egy fantasyműként is megállja a helyét. Köszönhetően többek között annak is, hogy magát a képregényt nem King írta/írja, hanem egy közeli munkatársa (Robin Furth), és egy, a rajzolt panelek világában jártas szakember, Peter David. A Setét Torony-képregény tehát önmagában is koherens és izgalmas kaland, nem lepődnénk meg, ha sokak számára ez a rajzolt történet hozná meg kedvet az eredeti regényekhez. A mű azonban nemcsak történetében igen érdekes kiadvány, hanem képi világában is, köszönhetően Jae Lee és Richard Isanove munkájának. Az ő rajzaik már-már festményszerűek, ami nagyrészt abból fakad, hogy a képregény teljesen hagyományos panelvilággal és hatalmas képkockákkal dolgozik, sőt nem ritka, hogy az oldalakat egy-egy monumetálisabb kép foglalja el. A rajzok erőteljesek, gondosan kidolgozottak és részletesek, a festményes hatást pedig csak növeli az egyedi színezés – ezen elemek nyomán az oldalakból árad egy megfoghatatlan, komor hangulat, olyasmi, ami a regényeknek is sajátja volt. Ha kézbe veszünk egy Setét Torony-képregényt, akkor biztos, hogy pár perc alatt magába szippant annak vizualitása – szóval egy abszolút tökéletes egyveleggel van dolgunk, ahol a kép és a tartalom tökéletesen kiegészítik egymást.

Ez a képregénysorozat veszi kezdetét hamarosan hazánkban is, méghozzá a Carthapilus Kiadó jóvoltából, akiknek ez idáig olyan magyar kiadásokat köszönhettünk, mint a három Watchmen-kötet, a Simpsons-képregények, az újraindított Aliens-sorozat, vagy éppen a legutóbbi hiánypótló munkájuk, a Sandman, az Álmok hercege. Annyi tehát már biztos, hogy a Setét Torony-képregény megfelelő kezekbe került, a megjelenés pedig valamikor az idei év tavaszán várható. Azon sem lepődnénk meg, ha a hazai hagyományokhoz híven először valamelyik nagyobb hazai képregényes eseményen vásárolhatnánk meg a nyitó kötetet. Az ugyanis szinte biztos, hogy nem egyben kapjuk meg a teljes történetet, hiszen a teljes képregényfolyam még Amerikában sem ért a végére. Ami sejthető, hogy a Watchmenhez és a Sandmanhez hasonló formában (ragasztott, kartonborítással) kapjuk majd kézhez a Setét Torony képregényt, tehát a minőségre biztos nem lehet majd panasz, ahogy a vastagságra sem, hiszen nagy valószínűséggel az első hét füzet kap majd helyet az első kiadványban, ami legalább 150-170 oldalnyi tartalmat jelent.

Idén tehát ismét egy igényes és hiánypótló kiadvánnyal fog bővülni a hazai képregényes paletta (és a verebek további csemegékről is csiripelnek...), a magunk részéről üdvözöljük a kiadó ezen választását, és alig várjuk, hogy a kezünkbe vehessük az első Setét Torony-kötetet. Bátran ajánljuk olvasóinknak is, attól függetlenül, hogy jártak-e már a Setét Torony-univerzumban, avagy sem.«

»A TELJES SOROZAT«

Akárcsak a regény, a képregény is hét külön részre lett lebontva, változó füzetszámmal. A sorozat 2007-ben indult, és azóta nagyjából havonta egy füzet volt megvásárolható. Amerikában jelenleg a The Battle of Jericho Hill című sorozat fut, és még idén várható a lezáró széria, a The Gunslinger.

A Dark Tower képregények teljes listája:

Dark Tower: The Gunslinger Born (7 füzet)
Dark Tower: The Long Road Home (5 füzet)
Dark Tower: Treachery (6 füzet)
Dark Tower: The Sorcerer (1 füzet)
Dark Tower: The Fall of Gilead (5 füzet)
Dark Tower: The Battle of Jericho Hill (5 füzet)
Dark Tower: The Gunslinger (n/a)

facebook

Az előző számunkban már volt szó arról, hogy a PC Guru már elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, és azt is említettük, hogy megtartottuk az első nyereményjátékunkat, melynek keretében képeket kellett feltölteni a PC Guru Facebookos albumába, és a nyertesek fotóit meg is találhattátok itt az újságban. Azóta a közösségünk tovább bővült, jelenleg több mint négyszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, ugyanis január-február hónapra egy újabb nyereményjátékot hirdettünk, amiből kár lenne kimaradnod!

JÁTSSZ VELÜNK ÉS NYERJ EGY PÖPEC WEBKAMERÁT:

A játékszabály: ahhoz, hogy részt vehess a játékban, nem kell mást tenned, mint csatlakozni a Facebookon lévő PC Guru csoporthoz, majd készíteni egy fotót a PC Guru-gyűjteményedről, amit aztán fel kell töltened a Guru csoport galériájába.

A nyeremény: legújabb játékunkban egészen új vizekre evezünk a nyeremények terén, hiszen ezúttal nem póló, nem BattleForge lapcsomag, hanem egy jópofa és hasznos kis hardver kerül kisorsolásra. A szerkesztőség által a legjobbnak ítélt szerencsés képfeltöltő egy Microsoft LifeCam VX-800-as webkamerával lesz gazdagabb. A kamera fekete-fehér színben pompázik, masszív talppal és beépített mikrofonnal rendelkezik, maximális felbontása 640x480 pixel, és természetesen minden rendszer alatt tökéletesen működik, ideális lehet akár videochathez vagy éppen videotelefonáláshoz is.

A játékról: a kép feltöltésének utolsó határideje 2010. február 21. A szerkesztőség február 22-én fogja kiválasztani a nyertest. Fontos tudni, hogy nem a gyűjtemény mérete a meghatározó, hanem a kreativitás. Tehát már egy öt darabos Guru-csomaggal is lehet kiválasztott az ember, a lényeg az, hogy a fotó legyen meghökkentő, érdekes vagy vicces. Szóval érdemes ötletelni a kép elkészítése előtt. Sok sikert mindenkinek!

Optimized For Windows Live Messenger

Mac

AZ ELSŐ KÉPEK MÁR MEGÉRKEZTEK, NE MARADJ KI TE SEM!

Játékunkat a PC Guru Online-on is meghirdettük január végén, és a hír közlését követően meg is jelentek az első olvasói fotók a Facebook csoportunk oldalán. Persze nem a gyorsaság a lényeg, nem feltétlenül az lesz a nyertes, aki először kattintott, most sokkal fontosabb az ötletesség, és mivel február 20-ig lehet fotókat feltölteni, még senki nem maradt le semmiről. Kapjátok elő a PC Guru-gyűjteményeteket, fotózzatok és mutassátok meg, hogy ti is kellően kreatívak vagytok, hogyha a PC Gururól van szó. Ne maradjatok ki ti sem!

Csatlakozz hozzánk te is a Facebookon! Ha még nem vagy tagja a közösségi portálnak, akkor csak regisztrálnod kell a www.facebook.com oldalon (van magyar nyelven is), és a rákeresni a PC Guru csoportra, majd egyetlen kattintással csatlakozni.

twitter

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által.

Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

»JÁTÉKDEMÓK:
Painkiller: CSI: Deadly Intent / Dark Void / VVVVVV / Sunset Studio Love on the High Seas / Amazing Adventures The Caribbean Secret / Escape the Museum 2 / Farm Frenzy 3: American Pie / Mystery PI: Lost in Los Angeles / Nat Geo Games: Mystery of Cleopatra / Super Collapse! Puzzle Gallery 5 / Tourist Trap

»INGYENES JÁTÉKOK:
Aces High Over Verlor Island / Jigetiser / Santa Claus In Trouble

»VIDEOELŐZETESEK:
Aliens vs Predator / Battlefield: Bad Company 2 (2db) / Bioshock 2 (3db) / Crackdown 2 / Dragon Age: Origins - Awakening / Kane & Lynch 2 / Lego Universe / RUSE / Splinter Cell: Conviction / Split/Second / Transformers: War for Cybertron / Wings of Prey

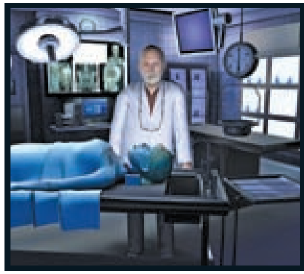
»PCG LIVE:
Army of Two: 40th Day / Dante's Inferno / Colin McRae DiRT 2 / Torchlight / Vancouver 2010

»MOZIELŐZETESEK
Bounty Hunter / Inception / Iron Man 2 / Karate Kid / Knight and Day / Robin Hood / Youth in Revolt

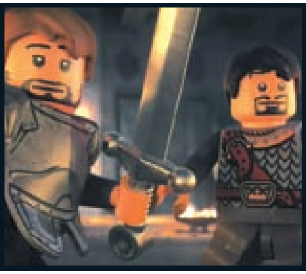
»TURKÁLÓ
Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.6.1706 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.12 és nVidia Forceware 195.62 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / Paragon Partition Manager 2010 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.91 | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.5.2 / XnView 1.97 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.20 / K-Lite Codec Pack v5.6.1 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.5 / StreamHijacker v0.719 / WinAmp 5.57 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.4.1 / Game Booster v1.30 / Smart Defrag v1.40 / Glary Utilities v2.18.0.786 | Számítógép védelem: Avira AntiVir Personal v9.0.0.415 / Comodo Internet Security v3.13.125662.579 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített adatbázissal - 2009.12.16)

RISEN MAGYARÍTÁS

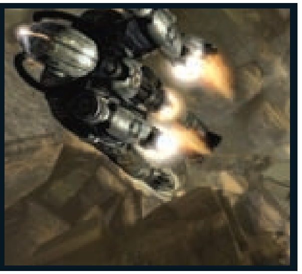
CSI DEADLY INTENT
DEMO



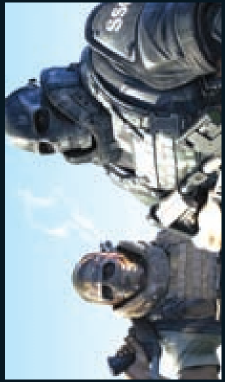
LEGO UNIVERSE
VIDEO



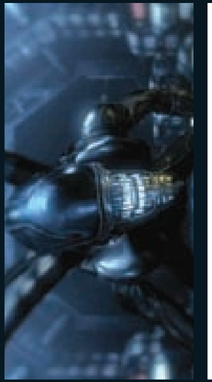
DARK VOID
DEMO



pcguru DVD **CALL OF JUAREZ** **2010. 03.**



ARMY OF TWO 40TH DAY
PCG Live videoteszt



ALIENS VS. PREDATOR
Video

pcguru

DVD 03.

»ALIENS VS. PREDATOR

Mit kapsz, ha összeereszted a világegyetem két (korántsem egy súlycsoportban küzdő) legdurvább harcosát? Nos, semmi olyat, ami a maradékból a közmondásos nevető harmadikat hozná ki nyertesnek. Persze az AvP univerzumában pont az a szép, hogy nem kell azon agyalnunk, vajon mit tennénk, ha földön kívüli vadászok hajtanának a skalpunkra, hiszen semmi sem kötelező: beállhatunk inkább savas vérű fürgének, vagy technokrata láthatatlannak. Aki nem érti, miről beszélünk, az mindenképpen vegye meg a következő Gurut, hiszen a szórakoztatóipar legvéresebb és legijesztőbb franchise-a kap most újabb feldolgozást az Aliens vs. Predator személyében. Amit eddig tudunk: gyönyörű, villámgyors, véres és akciódús. Amit legközelebb elmondunk: minden, amit csak tudni lehet a játékról.«

»PIRATES OF THE CARIBBEAN ARMADA OF THE DAMNED

Bár a Karib-tenger kalózai a harmadik részre Keira Knightley szerepeltetése ellenére is elfáradt (Orlando „Zöldlomb Legolas" Bloom pedig már az első részben is kevés volt), és eddig a játékok szintjén sem igazán tudott nagyot hajlítani ez a tengeri farkasos univerzum. A hangsúly azonban az „eddig" szócskán van, hiszen a Disney most olyan játékba fogott neki, ami első látásra igencsak beindította a nyálelválasztásunkat. A röviden csak kalózos GTA-ként összefoglalható termék a jól ismert kincses-kardozós világot hozza el, díszleteiben és hangulatban a fent említett filmeket hozva, történetben pedig a moziban látott események előtt ismert világot fedezhetjük majd fel. Részletek egy hónap múlva, arrr!«

»NAPOLEON: TOTAL WAR

A Total War már az Empire-rel is nagyot gurított, hiszen sosem látott mélységekbe vitte a csaták mikromenedzsmentjét. Akkor azt gondoltuk, hogy ez csak először visz el a hátán egy játékot, és a folytatásban valami komolyabb történelmi elem kell majd a sikerhez – és tessék, a készítők valószínűleg lehallgatták a beszélgetésünket, mert olyan főszereplőt választottak az első kiegészítőhöz, aki minden stratégának példaképül szolgálhat. A Bonaparte Napóleon teljes életútját feldolgozó újrázás azonban nem csak arról szól, hogy az Empire: Total Warban behozott és sikerre vitt újításokat sütik el újra a programozók, hiszen előzetesen számos újítást ígért a Sega marketinges hordája. A következő hónapban kiderül, hogy az lesz-e a legnagyobb látványosság, hogy a halott lovas katonákat körbe-körbe hurcolásszák szegény hátasok...«

»BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Az EA sosem fogja bevallani, de megjedt a Modern Warfare 2-t övező világhisztitől, és inkább idén márciusra tolta a múlt év végi megjelenést. Szerencsére azonban a jelen lapszám mellé adott kódok segítségével mindenki meggyőződhetett arról, hogy megérte várni a játékra, hiszen még az egy pályára korlátozott bétateszt is tökéletes pillanatfelvételt nyújtott arról, milyennek kell lennie egy FPS-nek 2010-ben. Márciusban azonban ennél jóval tovább megyünk, hiszen nem csak egy részlet alapján mondunk majd véleményt, de a teljes egészet vizsgáljuk meg, az egyjátékos módtól kezdve a grafikán keresztül egészen a különböző multis élményekig mindent. Mi már nagyon várjuk, a teljes szerkesztőség zsizseg, így minden adott ahhoz, hogy egy minden szempontból kerek értékelést adjunk át nektek március elején – így pontosan tudjátok majd, érdemes-e megvásárolni a Battlefield: Bad Company 2-t. «

NO BULL.
REAL STRENGTH SINCE 1968.
FELEJTSD EL A RIVALDAFÉNYT, A TITKOS ÖSSZETEVŐKET, A TÚLZOTT IGÉRETEKET.
ITT AZ IDEJE, HOGY AZ EREDETIT VÁLASZD, AMI A KONDITERMEKBEN SZÜLETETT ÉS
BIZTOS EREDMÉNYRE KÉPES. A MI FORMULÁNK MINDEN ESETBEN BIZONYÍT.
TÚLZÁSOK NÉLKÜL – AZONNALI EREDMÉNNYEL – MINDEN NAP!
TWINLAB
SUPER PRO GAINERS FUEL
Mass
New!
TWINLAB
100% WHEY PROTEIN FUEL
Mass
TWINLAB
AMINO FUEL
Mass
TWINLAB
IT'S WHAT'S INSIDE
© 2010 TWINLAB CORPORATION
WWW.TWINLAB.HU • WWW.TOZO.HU • WWW.CORA.HU

Kedvenceink:

ASUS
K52JR-SX102

Amiért mi szeretjük:

A legújabb Intel i3-350 M processzor (1333 MHz FSB, 64 Bit, 3 MB L2 Cache, 2,26 GHz)
Gigantikus grafikai teljesítmény, 1 GB DDR3 dedikált videókártya

Intel Core i3-350 M (2,26 GHz, DDR3 1333 MHz FSB, 64 Bit, 3MB L2 Cache) processzor • 3072 MB RAM • 320 GB HDD • ATI HD 5470 - 1 GB GDRR3 • 2 év garancia • n-WLAN • webkamera • 15,6" kijelző • 1366x768 felbontás • Fogyasztói ár: 179.999 Ft

msi notebook
x600x-041

Amiért mi szeretjük:

12,1"-os notebook súlyában kompromisszumok nélküli teljesítmény!
1 akkufeltöltéssel akár 2-3-szor tovább használhatja!

15,6" kijelző • 1366x768 felbontás • HD • Intel Celeron MULV 723 • 4GB DDR2 RAM • 320 GB HDD • ATI Radeon HD4330 - 512MB DDR3 VRAM • energiatakarékos LED-es háttérvilágítás • 2 év garancia

acer
Aspire 5538-313G32Mn

Amiért mi szeretjük:

2 magos, Ultra Low Voltage processzor
Extra alacsony energiafogyasztás, hosszú akku-üzemidő!

15,6" kijelző • 1366x768 felbontás • HD • AMD Athlon X2 L310 processzor • 3072 MB RAM • 320 GB HDD • ATI Radeon HD4330 - 512MB DDR3 VRAM • extra alacsony enegiafogyasztás • Webkamera • HDMI port • n-WLAN

FUJITSU COMPUTERS
Amilo Pi 3560

Amiért mi szeretjük:

ÓRIÁSI GRAFIKAI TELJESÍTMÉNY:
1024 MB-os NVidia GeForce GT240M dedikált videókártya

Intel Pentium T4300 • 3GB • NVIDIA GeForce GT 240M 1 GB (DDR 3 VRAM, 800 MHz) • 320 SATA • 15,6"WXGA • DVD DL • webkamera • cseppálló billentyűzet • n-WLAN • Bluetooth • HDMI • eSATA • op. rendszer nélkül

Több mint 20.000 elégedett Notebook vásárló 2009-ben az Euronicsban!

Az Euronics a

Windows Vista Windows 7

operációs rendszereket ajánlja!

EURONICS
MŰSZAKI ÁRUHÁZLÁNC